MICRO Manía

Número 78

275 ptas

Sólo para adictos

INFORME

MERIT SOFTWARE

Los nuevos proyectos de una gran compañía

REPORTAJE

Llega el día del juicio final

¡¡AHORA SÍ!!

DOOM 2 por fin en España

Resuelve los episodios más difíciles de STAR TREK JUDGMENT RITES

TIE FIGHTER Las mejores tácticas para acabar con la alianza rebelde

GRAN ESTRENO EN TU PC

UNDER A KILLING MOON

SYSTEM SHOCK

Atrapado en una pesadilla

8 426239 020015 00078

HOBBY PRESS

LA REVOLUCION



AHORA REVOLUCIONAMOS LOS PRECIOS

¡NOS VEMOS EN EL **SIMO!**
PABELLON 3, STAND 3188

¡¡VERSIONES SHAREWARE!! permiten probar un programa a un bajo precio antes de decidirse a adquirir la Versión Registrada. En el caso de que la Versión Shareware te guste y decidas seguir utilizandola debes adquirir la Versión Registrada que te dara acceso al programa completo, manuales en castellano, etc...







MYSTIC TOWERS

¡Lo último de Apogee!

¡Ayuda al Barón Baldric a liberar sus castillos! Come, bebe, usa hechizos y objetos. Requiere 286+, VGA. Soporta tarjeta de sonido.
Versión Shareware: 800 Pts. (2 torres) **Versión Registrada:** 4.500 Pts. (12 torres)



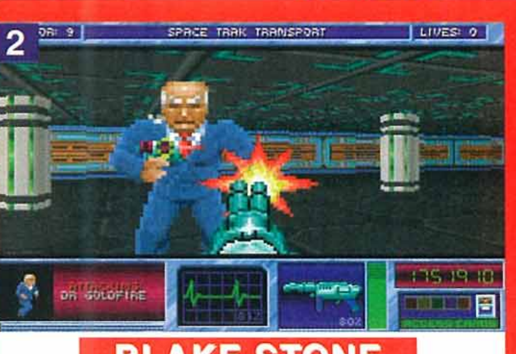
EPIC MEGAGAMES

EPIC PINBALL

¡Ahora un nuevo Pack con 4 pinballs.!

El mejor Pinball del mercado se ofrece en tres packs individuales de 4 pantallas cada uno (386/486) *¡Los mejores efectos de sonidos nunca oidos.!*
Versión Shareware: 800 Pts. 1 pinball.
Versión Registrada: un pack: 4.500 Pts. 4 pinballs.
dos packs: 7.990Pts. 8 pinballs.
tres packs: 9.600 Pts. 12 pinballs.

8



BLAKE STONE

Entra en combate mortal contra un loco científico y su ejercito de mutantes. Lo último en 3D.
Requiere 386/486, DOS 5+. Soporta tarjeta de sonido.
Versión Shareware: 800 Pts. 1ª misión. (10 niveles)
Versión Registrada: 6.990 Pts. 6 misiones (60 niveles)

3

WOLFENSTEIN 3D

Por fin en España las 6 misiones completas de uno de los mejores juegos de todos los tiempos.
Requiere VGA, 286+. Soporta tarjeta de sonido.
Versión Shareware: 800 Pts. 1ª misión. (10 niveles)
Versión Registrada: 6.500 Pts. 6 misiones. (60 niveles)



ONE MUST FALL

¡Lo último de EPIC MEGAGAMES!

Increible juego de lucha para uno o dos jugadores en el que controlas a un gigantesco robot, al que podrás ir mejorando, a medida que ganas dinero, hasta hacerlo invencible.
Soporta tarjeta de sonido. 386/486, VGA.
Versión Shareware: 800 Pts. **Versión Registrada: 5.990 Pts.**



JAZZ JACKRABBIT

El mejor juego de plataformas con una velocidad endiablada. Requiere: 386/486, VGA.
Versión Shareware: 800 Pts. (1ª misión)
Versión Registrada: 4.500 Pts. (misiones 1, 2 y 3).
4.500 Pts. (misiones 4, 5 y 6)
6.500 Pts. (6 misiones)



RAPTOR

Pilota la más poderosa nave del futuro,cumple misiones y mejora tu nave. Impresionantes gráficos.
Puntuado con un 91% por MicroManía.
Requiere 386/486. VGA.Soporta tarjeta de sonic
Versión Shareware: 800 Pts. 1ª misión.
Versión Registrada: 5.500 Pts. 3misiones.



HOCUS POCUS

Hocus sueña llegar a ser un poderoso mago. Para ello tendrá que superar 4 grandes pruébas a las que le sometera El Concilio de los Magos.
Versión Shareware: 800 Pts.1ªmisión.
Versión Registrada: 4.500 Pts. 4 misiones





TRAFFIC DEPARTMENT

Entra en el mundo de la oficial Marta Velásquez pilotando entre un laberinto de naves asesinas.
Requiere 386. VGA. Soporta tarjeta de sonido.
Versión Shareware: 800 Pts.1ª misión
Versión Registrada: 5.000 Pts. 3 misiones.





XARGON

La continuación de Jill of the Jungle ha llegado a España con excelentes gráficos de 256 colores y más acción.
Requiere 386 +, VGA. Soporta tarjeta de sonido.
Versión Shareware: 800 Pts.Primer escenario.
Versión Registrada: 5.500 Pts. 3 escenarios 40 niveles.



HALLOWEEN HARRY



Alienigenas invasores arrasan Nueva York transformando sus habitantes en zombies. Libera a los rehenes y encuentra la nave alienigena. Impresionantes gráficos. Requiere 386+, VGA. Soporta tarjeta de sonido.
Versión Shareware: 800Pts. 1ªmisión.
Versión Registrada: 4.990 Pts. 4 misiones

DUKE NUKEM II



Duke, ha sido atrapado por alienígenas. Lucha conttra los Rigelantis. Requiere 286+ VGA. Soporta tarjeta de sonido.
Versión Shareware: 800Pts.
Versión Registrada: 4.990 Pts.



ZONE 66



Venga la muerte de tus padres pilo tando la más avanzada nave de combate. Excelente secuencia de entrada con gráficos tipo Manga. Requiere 386+, 2Mb RAM, 2Mb de disco duro (no soporta disco duro 5 VGA.
Versión Shareware: 800 Pts. 1ª misión.
Versión Registrada: 6.000 Pts. 8 misiones

SOLAR WINDS



Aventura espacial. Juego de Rol con misiones espaciales, batallas estelares etc.
Requiere 286+, VGA.
Soporta tarjeta de sonido.
Versión Shareware: 800Pts.
Versión Registrada: 5.000 Pts.

SANGO FIGHTER



¡La respuesta a Street Fighter!
Juego de lucha para uno o dos jugadores con una animación, música y efectos de sonido fuera de lo común.¡Tu misión será restaurar la dinastia Han! Soporta tarjeta de Sonido. ***PANDA ENTERTAINMENT***
Versión Shareware: 800 Pts.
Versión Registrada: 4.990 Pts.

SPEAR OF DESTINY



¡La continuación de Wolfestein 3D ahora a tu alcance! I
nfiltrate en la fortaleza nazi y recupera el objeto que Hitler cree que le hará invencible: El Spear Of Destiny! 286+, VGA
Formgen Incorporated
Versión Shareware: 800 Pts.
Versión Registrada: 6.990 Pts.

17

GAME BUILDER LITE

¡Diseña tu propia aventura gráfica y véndela sin pagar royalties! MVP SOFTWARE 286+, VGA.
Versión shareware: 800 Pts. **Versión Registrada:** 6.500 Pts.

KING'S ARTHUR KORT

Programa de estrategia, conquista Gran Bretaña con este excelente juego, 386/486, VGA. MUPSOTWARE.
Versión Shareware: 800 Pts. **Versión Registrada:** 4.000 Pts.



18

19 **Z80 SPECTRUM EMULATOR:** El mejor emulador de Spectrum del mercado, de Gerton Lunter. ¡La Versión Registrada permite controlar la velocidad del ordenador y conectar el cassette al ordenador!
Versión. Shareware: 800 Pts. **Versión Registrada:** 4.700 Pts.

20 **JUEGOS DE SPECTRUM:** Más de 120 juegos para el emulador de spectrum Precio: 3.000 Pts.

21 **EMULADOR DE COMMODORE 64:** El mejor del mercado, permite variar la velocidad del ordenador, se sumunistra con algunos juegos (Pole Position, Spy vs Spy, etc...) **Versión Shareware:** 800 Pts.

22 **JUEGOS DE COMMODORE 64:** Más de 40 juegos. 1.000 Pts.

FRIENDWARE. Miguel Angel, 6. 2º-5. 28010 MADRID
Telf.: 91/308 34 46 Fax.: 91/308 52 97

SOLICITA NUESTRO NUEVO CATALOGO

HAZ TUS PEDIDOS POR TELEFONO. GASTOS DE ENVIO ESPAÑA 350 Pts. PORTUGAL 1.000 Pts.

Contrareembolso □ Talón nominativo a FRIENDWARE □ VISA □ 4B □

HAZ UNA CRUZ EN TU VERSION REGISTRADA
1 2 3 4 5 6 7
8 [pack nº1] [pack nº2] [pack nº3] 9
10 [Jazz 1-3] [Jazz 4-6] [Jazz 1-6] 11 12
13 14 15 16 17 18 19 20

HAZ UNA CRUZ EN TU VERSION SHAREWARE
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19 21 22

Nº tarjeta: ______________________
Fecha de caducidad: __________/ __________
Firma: ______________________
Nombre: ______________________
Dirección: ______________________
Población: ______________________
Provincia: ______________C.Post.: __________
Teléfono : ______________________

POR CADA 5 PROGRAMAS SHAREWARE QUE COMPRES ELIJE UNO MAS GRATIS — POR CADA VERSION REGISTRADA,ELIJE UNA VERSION SHAREWARE GRATIS

Año X. - Nº 78 - Noviembre 1994 - 275 ptas. (Incluido IVA)

S U M A R I O



4 MEGAJUEGO SYSTEM SHOCK

Como la "doommanía" lo está invadiendo todo, y es tan fácil caer en sus redes, Origin se ha internado en los laberintos del fuego a discreción. Porque eso es lo que ofrece con su nuevo lanzamiento, «System Shock»: continuos disparos y acción trepidante. Pero como la consigna es renovarse o morir, esta última creación de Origin trae cosas nuevas, es decir, mucha más adicción.

12 INFORME: MERIT SOFTWARE



Aunque aún no es demasiado conocida en nuestro país, lo cierto es que esta importante compañía americana se sitúa entre los grandes del mercado estadounidense. En este reportaje os presentamos sus próximos lanzamientos que pronto llegarán a España, como «The Harvester», «Fighter Wing», «The Psychotron», «The Fortress of Dr. Radiaki» o «Cyberjudas». Disfrutad de la novedad...

43 PUNTO DE MIRA INFERNO



Fue nuestra portada en el número anterior. Con eso debería estar dicho todo, pero la verdad aún tenemos mucho que decir de este gran simulador. Por eso, os proponemos un Punto de Mira Especial de este programa de Ocean y D.I.D y un divertido concurso con el que podréis conseguir un montón de premios.

17 PREVIEW COLONIZATION



Una de las vidas más excitantes que puede llevar un ser humano es la de descubridor de nuevos mundos... Navegar en libertad, en busca de aventuras y nuevas tierras. Pues bien, si queréis, aunque sólo sea por unos instante, gozar de esta extraordinaria sensación, apuntaros a disfrutar del último lanzamiento de Microprose; en otras palabras «Colonization». Redescubrir de nuevo las tierras vírgenes y a sus habitantes en este programa de estrategia avalado por Sid Meier.

49 PUNTO DE MIRA RISE OF THE ROBOTS

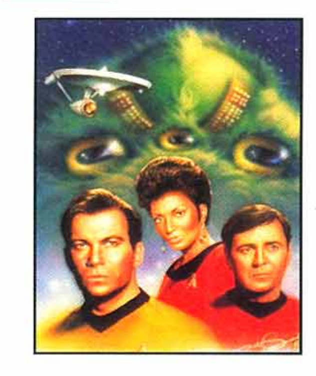
Tras muchos meses de impaciente espera, la versión para Pc de «Rise of the Robots», por fin se publica en nuestro país. Time Warner de la mano de Mirage entran por la puerta grande presentando un espectacular juego de lucha que recoge los puntos claves de este género ya clásico y aporta como novedad la majestuosidad de sus gráficos y su trepidante acción.

22 REPORTAJE: DOOM 2



El fenómeno «Doom» es imparable. Las miradas de todos los programadores se dirigen hacia los disparos que salen de ese revolucionario software. Por esta razón, nosotros queremos que sepáis cómo nació y cómo se está desarrollando esta enorme ola que creo «Doom». Por supuesto también os presentamos la Preview de «Doom 2».

62 STAR TREK JUDGMENT RITES



Siempre, en todo momento, los "trekkies" disponéis de nuevas aventuras de vuestros personajes favorito. Y para mayor fortuna el mundo del software de entretenimiento se suma a esta continuidad. Nosotros no podemos ser menos y en cuanto podemos os ofrecemos un Patas Arriba de la serie, como hacemos con este «Star Trek Judgment Rites».



Sólo para adictos

Fuerte, muy fuerte es la explosión que ha originado un juego que lleva por nombre «Doom». ¿Os suena? Pues uno de sus contemporáneos nos sirve de portada. En otras palabras, se trata de «System Shock», la última producción de Origin, en la que también encontraréis laberintos repletos de enemigos y todo tipo de armas dispuestas para eliminarlos... Pero si aún tenéis más sed de venganza, también os hemos preparado un reportaje sobre el fenómeno «Doom», sus inicios, su desarrollo y sus "hermanos de sangre", amén de un Preview sobre su continuación, es decir, «Doom 2».

En otro orden de cosas, nuestro número de este mes os propone también un reportaje sobre Merit Software, una compañía americana que está pegando muy fuerte con sus nuevos programas. Programas tan atractivos como los que os presentamos este mes en nuestros Patas Arriba, es decir «Star Trek. The Judgment Rites» y «Tie Fighter», dos aventuras galácticas muy conocidas entre los aficionados al género.

Antes de despedirnos -sabemos que estáis deseosos de "destripar" este número de noviembre...-, os ponemos los dientes un poco más largos: «Inferno», «Under a Killing Moon» y «Rise of the Robots» pasan ante nuestra atenta mirada crítica. Ya sabéis, una nueva generación de juegos que está cambiando el concepto de software de entretenimiento. Y esto es todo. Aquí nos tenéis puntuales un mes más. Nos vemos en diciembre.

6 ACTUALIDAD
Las noticias de los más interesantes proyectos de software.

10 TECNOMANÍAS
Libros informáticos y elementos técnicos que mejorarán vuestras "máquinas" de juego y trabajo.

16 PREVIEWS
Os avanzamos cómo serán los juegos más esperados. Este mes: «Retribution», «PC Fútbol 3.0», «Dragon Lore», «Creature Shock» y «Wing Commander III».

26 MANIACOS DEL CALABOZO
El camino de los fanáticos del Rol se detiene en esta parada que tiene completo reposo, antes de adentrarse en los calabozos.

27 PUNTO DE MIRA
Una visión amplia y crítica a «Captain Havoc», «Armada WIng Commander», «Brutal», «Micromachines», «NHL Hockey 95», «Star Çrusader», para continuar con «Under a Killing Moon» o «Delta V».

36 MICROMANÍAS
Aquí tenéis nuestras páginas más divertidas. El incansable Nexus 7 camina junto a Ventura & Nieto para que sepáis cúal es la otra "realidad".

42 PUNTO DE MIRA
Continuamos nuestro repaso crítico y profundo con «Dark Legions», «Return of the Jedi», «Ishar 3», «CD Basket», «Dawn Patrol», «Power Rangers», «PGA Tour Golf 486», «Dream Web» y «Shaq Fu». ¿Es completo o no es completo?

61 S.O.S. WARE
La mejor manera –mientras no se descubra otra cosa...– de resolver los problemas es preguntando dudas. Nosotros las contestamos gustosos.

66 CARGADORES Y CÓDIGO SECRETO
Pero no sólo os tendemos una mano en el S.O.S. Ware, sino que en esta sección también os ofrecemos nuestra ayuda.

67 TIE FIGHTER
La sed de mal invade nuestros ordenadores y, lo que es peor, nuestras mentes. ¡Hemos decidido luchar junto a "los malos"!

72 PANORAMA
Como siempre, porque esta sección es casi es un clásico en nuestra revista, nos despedimos con música y cine.

Edita HOBBY PRESS, S.A. **Presidente** María Andrino **Consejero Delegado** José I. Gómez-Centurión **Subdirectores Generales** Domingo Gómez, Amalio Gómez
Director Domingo Gómez **Subdirectora** Cristina M. Fernández **Director de Arte** Jesús Caldeiro **Diseño y Autoedición** Carmen Santamaría, Pilar Cazorla (Ayudante) **Redactor Jefe** Javier de la Guardia
Jefes de Sección Francisco Delgado, Francisco J. Gutiérrez **Redacción** Oscar Santos, Margarita F. Montijano, Carmelo Sánchez, José C. Romero (Traducciones) **Secretaria de Redacción** Laura González
Directora Comercial María C. Perera **Coordinación de Producción** Lola Blanco
Fotógrafo Pablo Abollado **Corresponsales** Marshal Rosenthal (U.S.A.), Derek Dela Fuente (U.K.), Eva Hoogh (Alemania)
Colaboradores Enrique Ricart, Toni Verdú, Fernando Herrera, Pedro J. Rodríguez, Antonio De Cárcer, Anselmo Trejo, Santiago Erice, Diego Gómez, Rafael Rueda, Juan J. Fernández, Antonio Dos Santos, José Dos Santos, José Cruz, Marc Steadman, Jesús Pérez, Javier Sánchez, Enrique Pérez, Pablo Fernández, Javier Rodríguez, Roberto Lorente
Redacción y Publicidad C/ De los Ciruelos, nº 4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92
Imprime Altamira Ctra. Barcelona, Km.11,200 28022 Madrid Tel. 747 33 33 **Distribución y Suscripciones** HOBBY PRESS, S.A. Tel 654 81 99. S.S. de los Reyes. Madrid. **Transporte** Boyaca Tel 747 88 00
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.
MICROMANIA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Depósito legal: M-15.436-1985
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por



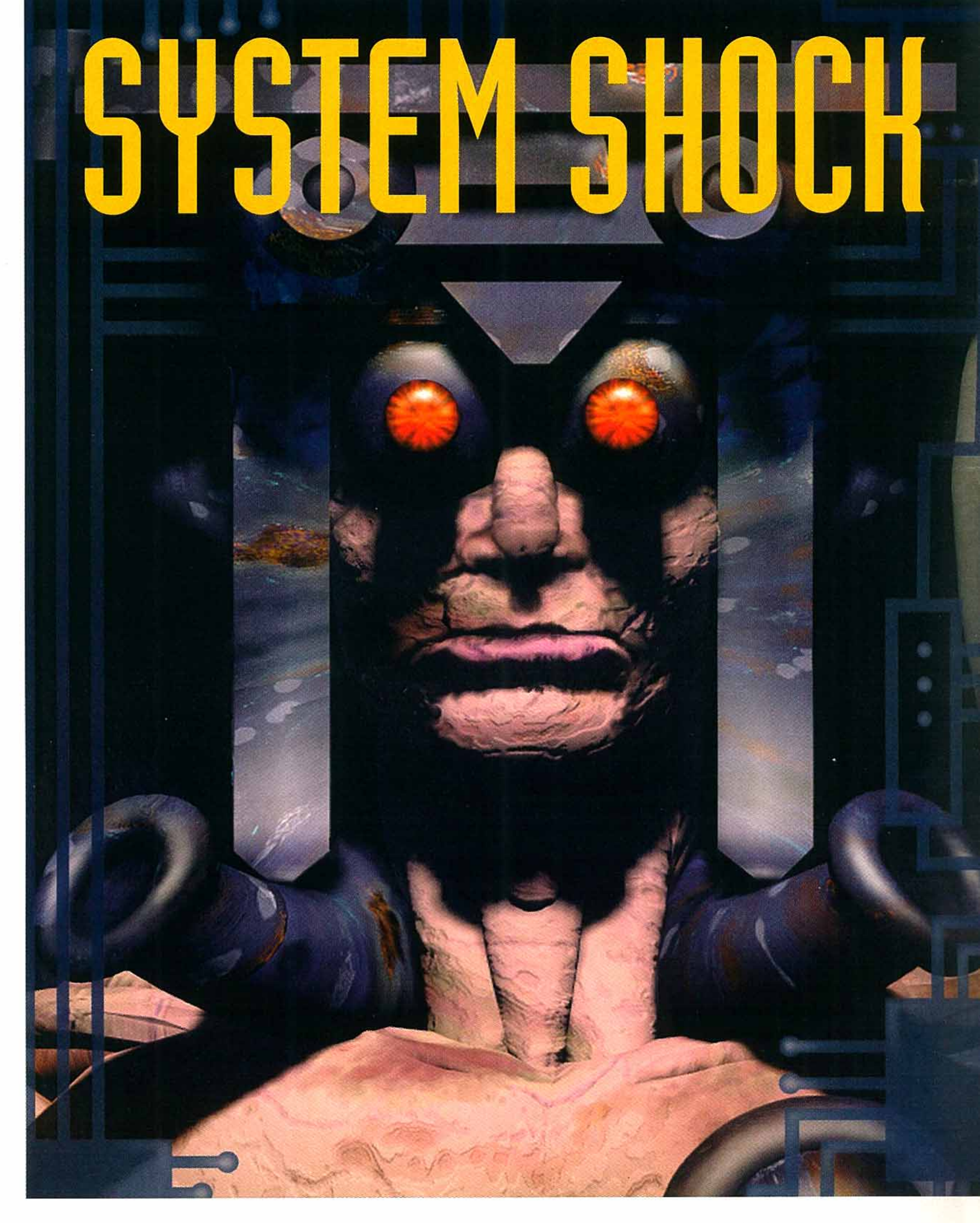


SYSTEM SHOCK

Sin lugar a dudas, «System Shock» se une a la ultimísima moda de programas tipo «Doom», que han revolucionado completamente en los últimos tiempos el software de entretenimiento. Pero este programa de Origin se ha unido a esta "corriente" de una forma tan contundente como espectacular: aunque parecía imposible «System Shock» ha superado en muchos aspectos a los juegos que le han precedido y será muy difícil alcanzar su nivel de acción y realismo. Si queréis emoción, riesgo y aventura, éste es vuestro programa.


PC

Registrar a los androides destruidos y a los humanoides muertos es una buena idea, ya que en la mayoría de los casos tendrán algún objeto importante oculto.



- **ORIGIN**
- Disponible: **PC**
- En Preparación: **PC CD-ROM**
- **VIDEOAVENTURA**

¿Qué diablos estoy haciendo aquí? y..., ¿cómo demonios voy a salir? Maldita sea, esta pérdida de memoria se debe sin duda a los seis meses que he permanecido criogenizado. Pero, un momento, sí, ya recuerdo...

Llegué a esta estación espacial porque me pillaron justo cuando ya había accedido a los archivos secretos del ordenador central de la Trioptimum Corporate Sector. La computadora, Shodan, era más inteligente de lo que había supuesto. Me llevaron prisionero hasta esta base espacial, la Citadel, que gira en órbita geo-estacionaria alrededor de La Tierra. El jefe de la estación, Edward Diego, me propuso un trato que no pude rechazar; la compañía archivaría los graves cargos que pesaban sobre mí a condición de que les hiciera un pequeño favor.

Como ya había demostrado mi habilidad como hacker, pensaron que sería el hombre ideal para acceder a la memoria virtual e infinita de Shodan, ya que estaba contagiado por un peligroso virus informático. Tras ardua lucha con el engendro mecánico, por fin conseguí resolver el problema de Shodan. Como recompensa, decidieron implantarme, mediante cirugía láser, una moderna unidad neuro-militar. Bueno, el único inconveniente ha sido que he tenido que estar seis meses en éxtasis criogénico para que mi cerebro tuviera tiempo de asimilar el cambio a nivel genético-molecular.

Por fin me he despertado, pero no veo a nadie y las paredes están llenas de signos evidentes de lucha. Lo primero que he encontrado en el armario de mi habitación ha sido una unidad de datos con un mensaje de una tal Rebeca. ¡Horror!, el texto explica el porqué del deplorable estado del hospital; resulta que Shodan, la computadora madre de la estación, ha tomado el control y planea destruir ciudades enteras utilizando el mega-láser del proyecto "la guerra de las galaxias". Las comunicaciones han quedado interrumpidas y lo peor de todo es que la nave está repleta de robots asesinos y de peligrosos seres mutantes, que Shodan ha creado utilizando los cuerpos de los hombres caídos en la lucha y con la ayuda del ordenador del laboratorio bio-genético.

En la Tierra no tienen ni idea de lo que ocurre, pues todas las conexiones sistemáticas de comprobación pasan a través de Shodan, que no ha tenido ninguna dificultad para engañarles. Estoy totalmente aislado del mundo exterior y puede que sea el único superviviente....

ENTRA EN EL CYBERESPACIO


PC

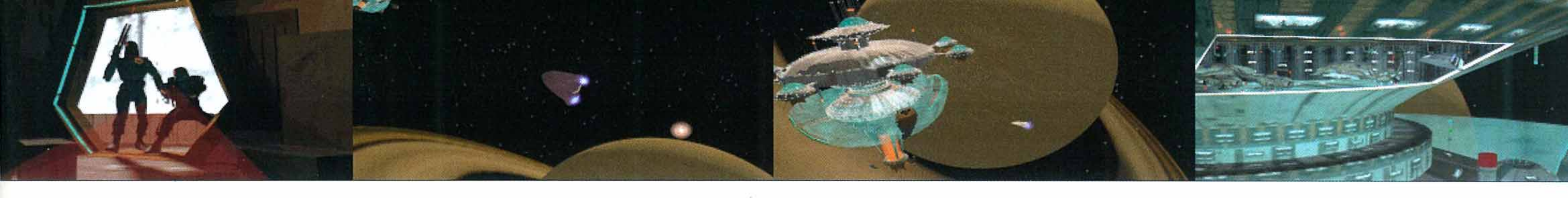
Ésta es una de las múltiples entradas al cyberespacio, o memoria virtual de la computadora central, Shodan. Viajaréis a través de túneles que intercomunican las grandes salas de datos, en las que podréis conseguir programas que serán vitales para ciertos objetivos del juego. La mayor dificultad radica en que existen algunas minas de defensa que nos disparan y, además, no podemos frenar el movimiento, por lo que hace falta práctica y mucha paciencia para cogerle el truco.

UNA COMPUTADORA DEMASIADO INTELIGENTE

Esta es la opresiva situación que os propone «System Shock». La misión, casi nada: inutilizar el láser y entrar en el cyberespacio, la única forma de desactivar a Shodan para que primero, no pueda utilizar el láser y segundo, para evitar que el virus que ha creado se introduzca con absoluta impunidad en la computadora de defensa de la Unión Interestelar, a la que está conectado.

La enorme estación espacial se divide en nueve niveles superpuestos: el hospital, los laboratorios, departamento de mantenimiento, almacén, sala de navegación, zona de descanso, sala de máquinas, departamento de seguridad y puente de mando.

Vuestra mejor amiga en esta fascinante aventura va a ser la unidad neuro-militar que tenéis





PC

Cuando juguemos a pantalla completa podremos tener visualizados en la pantalla los distintos iconos de información.



PC

Shodan (abajo derecha) nos enviará de vez en cuando algún mensaje advirtiéndonos de los peligros que entraña enfrentarnos a él.



PC

Con una perspectiva similar a la de «Doom», en este juego de Origin sentiremos en nuestras carnes el miedo al doblar cada esquina.



PC

Una tubería es el primer arma que encontraremos en «System Shock», aunque luego recogeremos otras de mayor poder.



PC

Para acceder a determinadas zonas de la estación espacial tendremos que encontrar tarjetas de acceso o buscar el botón correcto.



PC

Desde aquí comienzan nuestras aventuras. Nueve niveles de la estación espacial nos esperan para intentar destruir a Shodan.

LA ESTACIÓN MALDITA

implantada. A parte de servir para almacenar y utilizar todos los objetos (armas, medicinas, etc.), dispone de una unidad de datos interactiva que lee todos los mensajes, almacenados en distintos soportes, que vais a encontrar dispersos por toda la nave. Esta es la clave del éxito; examinar continuamente los mensajes, pues os darán valiosas pistas acerca de cómo abrir puertas, conectar ascensores y escaleras para acceder a los niveles superiores, códigos de seguridad, etc.

Esta unidad tiene también diez slots de expansión para insertar chips que activan funciones de gran utilidad, como detector de movimiento, vista trasera, brújula, sensor médico, selector de objetivos, etc. Inicialmente sólo está disponible la posibilidad de intercambiar la visión entre pantalla completa y la enmarcada por los monitores de información. También es opcional la ayuda en pantalla, que identifica todos los objetos al acercarnos a ellos

En algunos niveles os vais a encontrar pruebas que van a poner a prueba vuestra inteligencia; puzzles que será preciso solucionar para completar el nivel.

Manual de supervivencia



PC

PC

-«System Shock» no es un simple arcade, es toda una señora videoaventura, por lo que conviene llevar a cabo las acciones normales en estos casos, a saber: examinar a fondo todas las habitaciones y los objetos (algunos de ellos pueden tener efectos secundarios letales), estar atentos al mapa (que, además de ser automático, contempla la útil posibilidad de señalar los lugares con pequeños textos) y, sobre todo, leer los mensajes.

-Aunque al principio puede parecer algo complejo dadas sus amplias posibilidades, es esencial conocer a la perfección el funcionamiento de la unidad neuro-militar.

-No abráis las puertas o paséis por una esquina sin antes tener vuestra arma preparada. Precisamente en estos lugares es donde suelen estar todos los desagradables seres que van a intentar que lleguéis a ser como ellos.

-Conviene señalar en el mapa las terminales de recarga de energía para así poder localizarlas más fácilmente en caso de emergencia (situación, por desgracia, bastante frecuente)

-La nave espacial está llena de recovecos a los que sólo se puede acceder agachado y de interruptores situados a un nivel más alto que el de la vista normal.

-Destruir todas las cámaras de vigilancia, pues así será más difícil que Shodan os localice.

UNA AMBIENTACIÓN GENIAL

Es así de claro. «System Shock» es, sencillamente, una maravilla. El magistral entorno gráfico, la conseguida espacialidad y efecto estéreo del sonido y la perspectiva subjetiva crean una atmósfera agobiante que atrapa al jugador desde el primer momento.

Los decorados son excepcionales y recuerdan en gran medida al interior de la mítica nave Nostromo. La constante intermitencia de las luces de neón crea una fotografía de fuertes contrastes que aumenta la inquietud porque muchas veces no vemos bien lo que hay detrás de un recoveco, una esquina. Aunque las texturas y el nivel de detalle dependen de la capacidad de vuestro ordenador, incluso en el nivel más bajo (un 386 SX con 4 Mb de Ram), ofrecen un nivel de consistencia y calidad fuera de lo común.

El movimiento, además de ser suave, contempla la posibilidad de mirar al techo y al suelo e, incluso, de saltar y agacharse. Tan real como la vida misma. El escenario está repleto de enormes ventiladores, infinidad de pantallas y consolas de control, cámaras que debemos destruir para disminuir el control de visión de Shodan, y, además, la altura de los techos es bastante baja, lo que oprime aún más al jugador.

Los efectos especiales de sonido son digitalizaciones estremecedoras. Te llevas un buen susto sólo con que una puerta metálica se cierre. La música que acompaña la acción es de lo más adecuada, aunque para los que prefieran el silencio total, siempre más emocionante, existe la acertada posibilidad de desconectarla. Lo que si merece la pena oír , e incluso grabar, es la magnífica melodía de presentación, una pieza tecno digna de un "number one" en cualquier lista de éxitos.

Las animaciones de los combates (los sprites de los robots y las criaturas a las que nos vamos a enfrentar tienen un magnífico diseño y definición) son tan espectaculares como violentas. La adicción va a depender en gran medida del nivel de dificultad elegido, que pasa de lo normal a lo casi física (miles de enemigos) y mentalmente (por los puzzles) imposible.

Una vez más, Cryo ha demostrado su capacidad para realizar programas destacables tanto a nivel técnico como argumental. Ha vuelto a ocurrir lo que ya sucedió con «Dune», y más recientemente con «Megarace», el grado de inmersión del jugador en la historia hace que, por momentos, pueda parecer verídica.

En resumen, «System Shock» es una auténtica pesadilla de la que nos gustaría no despertar nunca.

A. T. I

92

REALISMO	92
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	92
SONIDO	93
DIFICULTAD	90
ANIMACIÓN	84



Lo mejor del programa es el realismo conseguido gracias a los gráficos y el sonido, además de la variedad del movimiento.



El único punto negativo es la dificultad en el nivel máximo, es inhumana.

Acid House

La Real Academia y el wonderbra

Desde hace meses la noticia se ha extendido como un reguero de pólvora. El Wonderbra está a punto de llegar a nuestro país. Alegría y alborozo en las almas de media España. A los que sigan con fruición los noticiarios, que han sido, curiosamente, los más interesados en el tema, no les pillará de sorpresa. Otros se estarán preguntando qué es eso del Wonder-como-se-llame.

Descompongamos la palabra: "Wonder", literalmente, significa maravilla, prodigio, milagro... "Bra", es, simplemente, sostén. Ergo, hablamos pues del "sostén maravilloso" o, en su defecto, "milagroso". ¿Qué se debe entender por esto? Que nadie se escandalice, los niños pequeños no han de irse a la cama ni el que suscribe se ha convertido en un competidor para los sexólogos. Nada más lejos de mi humilde intención. Pero es sorprendente. El "Wonderbra" –y esto no es una invención, sino un slogan– "centra, levanta y da volumen". Muchas mujeres estarán locas de contentas. Muchos hombres estarán locos de contentos.

El genio de la publicidad que haya ideado semejante frase debe guardar cierto parentesco, supongo, con aquel otro genio maravilloso que en su hábil discurrir sentenció "limpia, fija y da esplendor", como lema de la Real Academia Española.

Todos estamos de acuerdo en que la publicidad es capaz de vender neveras en el polo norte, y está más que claro que el "Wonderbra" se venderá como rosquillas. Pero, ¿qué es el "Wonderbra"? ¿Un sujetador diseñado por ingenieros de la Universidad de Minessota, compuesto por extraños mecanismos de alta tecnología? ¿Cómo es capaz de operar el milagro que promete? ¿Es efectivo? Y, si lo es, ¿qué?

En definitiva, no viene a ser más que un invento que es todo apariencia y en esencia, resulta ser más falso que Judas. Lo verás, pero no lo disfrutarás. Por la simple razón de que la realidad es muy distinta. Como la publicidad.

Nos hemos vuelto manipulables.

Más falsos que Judas... ¿Cuántos juegos nos han vendido como la última maravilla, y han resultado ser decepcionantes? Veamos el claro ejemplo del CD-ROM. Hasta hace muy poco y, aunque sigue ocurriendo, parece que los casos se van reduciendo, todos eran adaptaciones de viejas glorias. ¿Qué aportaban de nuevo? Nada. Algunos productores, unos zorros ellos, en una argucia maquiavélica encuentran la solución perfecta para dar gato por liebre: "Incluyamos una intro maravillosa, apabullante, con gráficos renderizados, audio digital...". Y luego, resulta ser un "Wonderbra" cibernético.

Imaginad la escena en la tienda: "

-"Verá, es que yo creía que la versión CD era diferente"

-"No, chico, esto no es una versión en CD, es un "CD-bra" que realza la calidad de tu equipo. Lo de los palotes jugando al tenis es anecdótico".

-"Ya, pero lo que yo quería era un buen juego".

-"Verás, ahora sólo vendemos esto. Lo siento, pero pasados cinco minutos de la venta no se devuelve el dinero..."

De hecho, muchos juegos que aparecieron años ha para viejas máquinas –CBS Coleco Vision, Atari 2600 y similares– eran mucho más honrados con el usuario. Realmente, hoy dan risa, pero en aquel entonces nos lo vendían como una maravilla..., ¡y lo eran! Pero que hoy día nos den el mismo juego de hace cinco años, y nos intenten hacer creer que estamos ante la revolución del siglo...

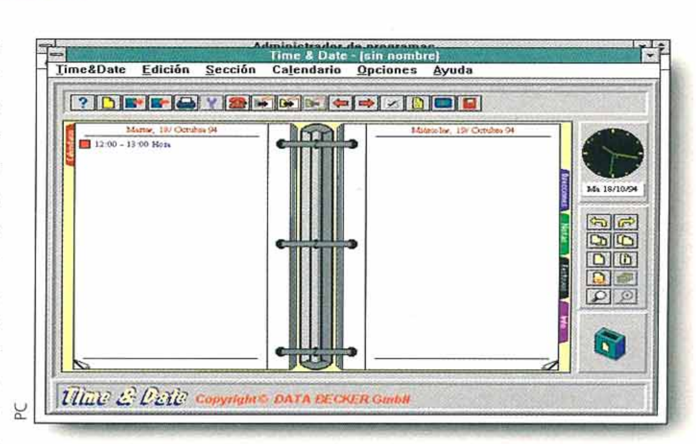
Quizá estemos equivocados. Es muy posible que ya no quede nada por inventar. Sólo añadir piezas al "Wonderbra" –¡y tiene más de treinta y siete!–. Sólo repetir el mismo programa una y otra vez en CD ROM.

¡Vaya!, y si, después de todo, lo único verdadero es el "Wonderbra", ¿lo incluirá la Real Academia como voz en su diccionario?

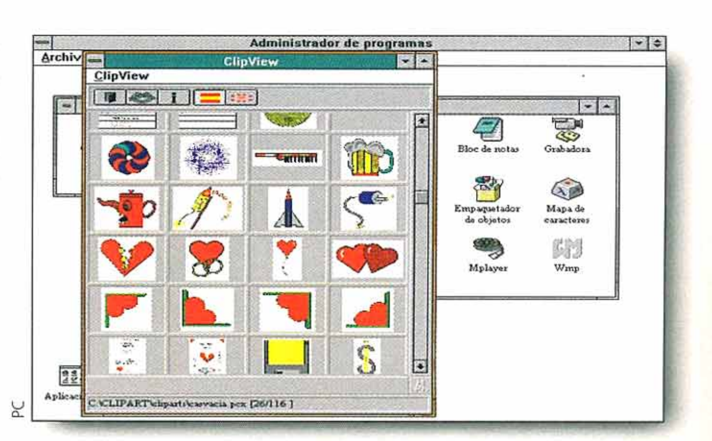
Más vale poco y bueno

Seguro que alguna vez os habéis encontrado ante un programa con una caja enorme, que os hace pensar que en su interior debe esconderse una utilidad o un juego alucinante, con gran cantidad de información e incluso algún que otro poster. Y la sorpresa habrá sido mayúscula cuando al abrirlo os habéis dado cuenta de que tan sólo había un par de disquetes y un pequeño manual que no respondía a las expectativas creadas. Además, con el paso del tiempo la enorme caja ha terminado en la basura, pues ocupaba demasiado espacio en el mueble. Algo que nos os pasará con la nueva serie de programas de Marcombo S.A., en los que para evitar estos problemas han decidido dar con el software un libro de reducidas dimensiones en el que se explica claramente el funcionamiento del programa en cuestión.

Aunque os pueda parecer nuevo y arriesgado este sistema de presentación del producto, éste ha sido un éxito en otros países de Europa (Francia y Alemania), algo que sin duda también pasará dentro de nuestras fronteras. En principio aparecerán seis programas distintos, todos ellos en castellano: un clipart con más de cien imágenes en PCX, un programa de autoedición para los que se inicien en el tema, otro de dibujo asistido por ordenador, una agenda electrónica, una utilidad para desinstalar aplicaciones de Windows y por último un programa de raytracing. El precio de cada uno de ellos es de 2.900 pesetas. Para más información podéis llamar al teléfono (93) 3180079 o escribir una carta a: Marcombo S.A. Gran Vía de les Corts Catalanes, 594. C.P. 08007 Barcelona.



PC



PC

«Ecstatica», elipsoides en PC


PC


PC


PC


PC

Hace cinco años Psygnosis decidió hacer un juego diferente a todo lo visto hasta el momento. La idea era crear una aventura en la que el personaje estuviera en tres dimensiones, al igual que el mundo que le rodeara. Ese proyecto, así lo cuentan los señores de la compañía, es lo que a partir de los próximos meses se conocerá como «Ecstatica».

«Ecstatica» es un programa que llama la atención por su aspecto gráfico. Los protagonistas de la aventura no son "sprites", como en los juegos de LucasArts, no son tampoco imágenes poligonales, como los «Alone...» de Infogrames, los personajes que podremos ver en «Ecstatica» están construidos a base de elipsoides.

¿Qué es un elipsoide? Pues una representación gráfica de una función matemática, lo mismo que un polígono, sólo que un elipsoide, como su propio nombre indica, presenta formas redondeadas. Y si os fijáis en los seres humanos estamos formados a base de curvas y no "cubos". El resultado de todo este rollo que os estamos soltando es que «Ecstatica» es muy atractivo en el aspecto visual, muy realista y, sobre todo, muy adictivo.

La aventura que ha realizado Psygnosis nos traslada a un pueblo en el que todos sus habitantes han sido asesinados, a nosotros, que llegamos al mismo acuciados por la sed tras un largo viaje, nos tocará resolver el misterio de tanto crimen. «Ecstatica» es "thriller" y arcade a partes iguales. Un desafío que seguramente tendrá la calidad que suelen llevar la etiqueta Psygnosis.

Ha nacido un héroe, «Earthworm Jim»

Laguna Beach, California. Sol, playas, chicas en bikini... Pero la famosa costa oeste norteamericana será conocida a partir de ahora por algo más. En Laguna Beach tiene su cuartel general Shiny Entertainment.

Este equipo de programación es el responsable del que será uno de los títulos punteros en los próximos meses para Mega Drive y Super Nintendo: «Earthworm Jim».

Enclavado en el "cajón de sastre" del género de plataformas, «Earthworm Jim» representa uno de los mayores avances en animación, en un videojuego. No en vano, un impresionante currículum avala a Shiny Entertainment en este terreno. Su cabeza visible es Dave Perry, y entre sus mayores éxitos se cuentan «Cool Spot» o «Aladdin», para Mega Drive. Todos recordamos estos geniales cartuchos, a los que viene a unirse, para convertirse en un clásico más, «Earthworm Jim».

La historia –corta historia– de este equipo, nace en el momento en que Mr. Perry decidió, por diferencias que ahora no vienen al caso, separarse de Virgin, yendo por libre y programando lo que a él realmente le gustaba. Las cosas no debieron terminar mal por ninguna de ambas partes, ya que el juego aparecerá con el sello de Virgin, en breve plazo.

Lo más destacable del juego será, obviando su calidad técnica, su protagonista. Y es que encontrarse con una lombriz en plan superhéroe no es nada habitual. Jim era una lombriz como otra cualquiera, hasta el día en que en su vida se cruzó..., un traje. De repente, Jim la lombriz se transformó en Earthworm Jim, "La Lombriz".

Poderes como correr, saltar, trepar, disparar armas fabulosas, etc., le llegaron como caídas del cielo, le permiten ahora luchar contra el mal en todo el universo, pateando el trasero de los villanos.

El sentido del humor y las fabulosas animaciones –algunas de las mejores, vistas en un personaje de juego–, la banda sonora y la gran variedad de acciones, hacen de «Earthworm Jim» un cartucho sobresaliente, que proporcionará diversión a raudales.

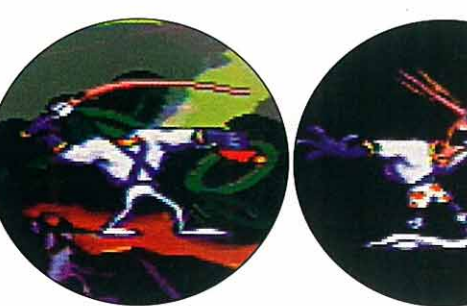
En algunas de las fases que componen el juego tendremos que llevar a cabo acciones tan disparatadas como lanzar por los aires una vaca o cabalgar sobre un hamster gigante.

El cartucho posee veinticuatro megas –tanto en versión Super Nintendo, como Mega Drive–, y cuando leáis estas líneas estará a punto de aparecer en la calle.


SUPER NINTENDO

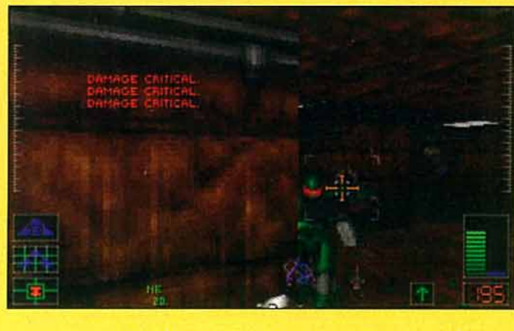

SUPER NINTENDO





Cyclones, tras los pasos de «Doom»





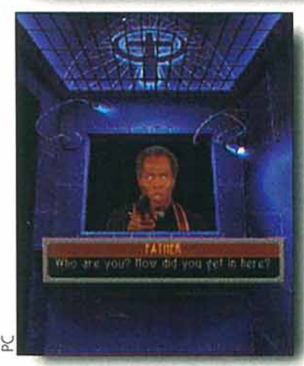
¿Os acordáis de Raven Software? Sí hombre, sí. Aquellos que programaron esa maravilla visual llamada «Shadow Caster». Pues bien, utilizando una técnica similar a aquella dentro de poco podremos disfrutar de «Cyclones», un juego parecido en cuanto a desarrollo al ya mítico «Doom». En «Cyclones» tendremos la oportunidad de acabar con una serie de seres extraterrestres que han venido a nuestro planeta con unos propósitos nada amables. Para ello contaremos con un gran arsenal de armas, así como de los métodos más sofisticados de defensa y de ayuda (un mapeado tridimensional). Sólo nos queda esperar a ver si este juego de Raven (que saldrá bajo el sello de SSI) es tan sangriento y violento como «Doom». Dentro de poco, en vuestros ordenadores.

Terror nocturno



PC


PC



PC

La sangre está de moda. Tras la fiebre producida por las diferentes versiones de «Dracula» de Stoker –y/o Coppola– la temporada pasada, el vampirismo y el terror aparecen de nuevo. Uno de los casos más destacable es el de «Noctropolis», una de las últimas producciones E.A., que está a punto de llegar a nuestro país. La misión que debemos llevar a cabo es muy simple –al menos de decir–: acabar con las fuerzas del mal que asolan nuestra –supuesta– ciudad.

«Noctropolis» presenta una estructura de aventura gráfica, pero con importantes diferencias a los programas tradicionales del género. Por ejemplo, el interface de usuario se está diseñando de manera que no estorbe la acción del juego, estando oculto hasta que el jugador precise de él.

Un aspecto también muy interesante en «Noctropolis», es el tema del diseño gráfico. El juego poseerá resolución SVGA, con personajes reales grabados en vídeo, e incluidos en pantalla de modo casi imperceptible, perfectamente integrados en los decorados.

Algunas de las escenas de «Noctropolis», por su temática, no resultan especialmente recomendables para todo tipo de público. De hecho, ha corrido el rumor de una clasificación "sólo para adultos" del juego, fuera de nuestras fronteras, debido a alguna que otra imagen, algo violenta.

«Noctropolis» aparecerá, en principio, únicamente para formato CD-ROM y será distribuido en España por Dro Soft.

¿Software español? ¡Sí gracias!



PC

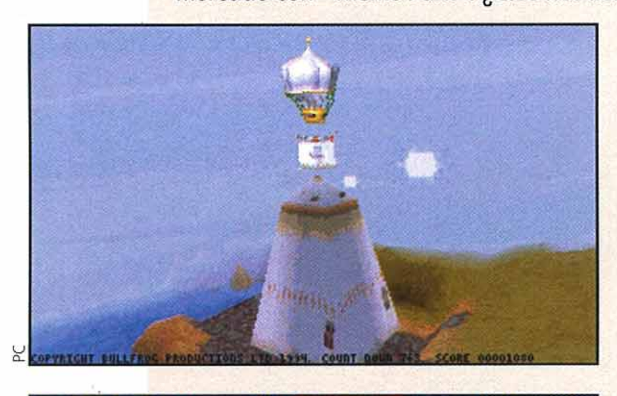
Los incondicionales del software español –que los hay, y son muchos–, están –aunque parezca raro– de enhorabuena. Los chicos de Topo Soft, una de las "clásicas", supervivientes de la época del mítico Spectrum, andan enfrascados en la nueva entrega de las aventuras de ese héroe de boina y zapatilla llamado Luigi. «Luigi y Spaghetti» ya causó en su momento una más que grata impresión, y su continuación parece que seguirá los mismos pasos, si no llega a superarlo. «Luigi in Circusland» tiene todas las papeletas para conseguirlo, ya que se han mejorado las animaciones en cantidad y calidad, así como el mapeado y número de fases.

Nuestro buen amigo Luigi ha dejado el rescate de superhéroes a un lado, para dedicarse a recorrer el mágico mundo del circo, intentando resolver un pequeño desmadre que ha dejado a los payasos convertidos en unos pequeños psicópatas sonrientes, con la cara llena de betún blanco.

Las nuevas andanzas de Luigi echarán a andar en breve en todos los compatibles de España.

Deseo oriental

Bullfrog siempre ha destacado por la originalidad de sus productos. «Populous» y «Powermonger» dieron paso a «Syndicate». Más tarde, una nueva conmoción se produjo en el mercado con «Theme Park». ¿Qué nos tienen preparado ahora? Dioses y civilizaciones, Sindicatos del crimen en el futuro, parques de atracciones..., la verdad, resultaba difícil imaginarse cual iba a ser el siguiente paso. Por fin, se ha desvelado el misterio. El nombre del juego es «Magic Carpet», y como ya podréis imaginar, se ambienta en el lejano y misterioso oriente, con una alfombra voladora como protagonista absoluta.


PC


PC

Sí, aunque suene un tanto extraño, «Magic Carpet» nos hará pilotar una de esas míticas alfombras con las que, cuenta la leyenda, se desplazaban los genios. El programa presenta todo tipo de enemigos y situaciones: dragones, monstruos gigantescos, vuelos rasantes sobre castillos, ríos...

Gráficamente, es uno de los programas más completos de Bullfrog. No sólo posee una calidad sobresaliente en este aspecto, sino que, además, cuenta con varios métodos de visualización: modo normal, estereoscópico y una curiosa adaptación de imágenes virtuales –al estilo de las publicaciones del «Ojo Mágico»–. Amén de esto, la resolución en pantalla será en dos modalidades: VGA y SVGA, recomendándose para esta última –muy fuerte esto– un Pentium (habéis leído bien) como procesador ideal.

FLASH

-«Trick or Treat». Este es el grito con el que los niños norteamericanos saludan al llamar a las puertas en la noche de todos los santos –el famoso Halloween–. Pero «Trick or Treat» es también el título del juego que una compañía española de reciente creación, ACA, está desarrollando. Se trata de una aventura gráfica que, según dicen sus creadores, no se parece a nada de lo existente hasta el momento en el género, y que utiliza gráficos bitmap en un entorno isométrico.

-CD Vision es una nueva compañía, subsidiaria de Video International –parte de Television Enterprises y Asset Management–, que acaba de entrar en el mercado del multimedia, con CDs interactivos y películas en vídeo CD. Todos los títulos multimedia están desarrollados en formato multilingüe y ya se distribuyen en paises como Francia o Alemania. Tienen previsto lanzar en Europa al menos 5 CDs interactivos y más de cuarenta productos en vídeo. ¿Cuando llegarán a España?

-Cryo ya tiene nuevo producto en perspectiva. Cuando aún no han salido a la venta juegos como «The Lost Eden», los galos no se han dormido y preparan un nuevo programa que, como siempre, sorprenderá por su imaginería visual y originalidad. «Commander Blood» es el título de este nuevo juego, ambientado en el futuro y en cuyo argumento se repite con insistencia el tema de los viajes en el tiempo. Un gran sentido del humor identifica también a esta producción, que será una mezcla de acción, aventura y estrategia, a partes iguales.

-Sierra on Line es otra compañía que tampoco se duerme en los laureles. «Lode Runner» representa su más reciente trabajo, y se trata de un juego perteneciente a un juego que los norteamericanos de Sierra no tocan habitualmente: la acción. Somos un buscador de tesoros conocido por el "lode runner". Armado de un potente láser, nos infiltraremos en el cuartel general de los malos de turno, y al tiempo que acabamos con ellos, tendremos que ir recuperando todo tipo de tesoros, mientras andamos por el subsuelo, trepamos, corremos, etc., en un programa pletórico de ritmo desde la primera hasta la última pantalla. Aparecerá en versiones PC DOS y Windows.

-«Ticonderoga» es el nombre de un navío. Navío que nosotros comandaremos en el juego de idéntico nombre que Mindscape ya tiene casi a punto. Se trata de un programa en el estilo del clásico «Harpoon», en el que, desde nuestro puente de mando, mandaremos toda una flota en diversas campañas bélicas. El aspecto que presenta es, a priori, de los más realistas vistos en un simulador de esta clase, con una calidad gráfica sobresaliente. Utiliza resolución SVGA y aparecerá, en principio, sólo para formato CD-ROM. Su fecha de lanzamiento aún es un enigma.

-Media Design Interactive nos lleva al universo del terror con «Ghosts», una producción para PC y MAC que dice, deja en mantillas la ambientación de juegos como «The 7th Guest» –ya puede ser bueno, si esto es cierto–. Más que un juego, se trata de una experiencia interactiva en la que explorara algunas de las casas encantadas que, se afirma, existen en el mundo. Veremos materializarse espectros ante nuestros ojos, escucharemos lamentos y ruidos de cadenas, experimentaremos sensaciones desconocidas... Algo para poner los pelos de punta al respetable.

¡Pon en marcha tu ingenio ...y gana!



¿Eres capaz de poner ritmo en tu PC? ¿Dominas los sistemas multimedia? ¿Tienes un slogan impactante? ¿Te imaginas cómo puede ser la informática del siglo XXI? Si es así, demuéstralo en el nuevo concurso de IBM: "¡Pon en marcha tu ingenio ...y gana!" Y consigue los Premios "IBM Leonardo da Vinci", valorados en más de 20.000.000 de ptas.

Este certamen celebra que OS/2, el sistema operativo con mayores posibilidades creativas, está ya instalado en más de 5 millones de PCs de todo el mundo. Para participar, no necesitas ser usuario de OS/2. Pero si aún no has experimentado la infinidad de posibilidades que pone a tu alcance, ¡te recomendamos que lo hagas! Estas son las 5 categorías en las que puedes participar:

Elige las categorías que prefieras y rellena tu tarjeta de inscripción. Puedes solicitarla en cualquier Concesionario IBM o Colaborador que participe en el concurso. O bien, rellena el cupón adjunto y te la enviaremos a casa. Si lo prefieres, llama al **900 100 400** para conseguir más información o inscribirte directamente.

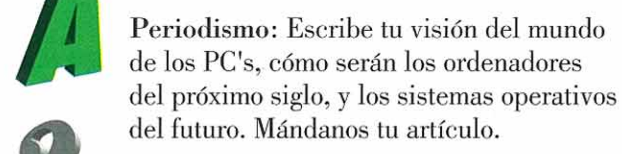
Hay más de 20.000.000 de ptas. en premios esperándote. El ganador de cada categoría recibirá una estatua inspirada en Leonardo da Vinci, un ordenador portátil IBM ThinkPad 755 C color (o modelo equivalente), con OS/2 incluido y una increíble selección de software preinstalado, todo valorado en más de 1.000.000 de ptas. Para los 20 finalistas de cada categoría también hay grandes premios dependiendo de su clasificación: desde diplomas y premios en software hasta portátiles IBM ThinkPad. Además, hay un premio extra para el ganador de entre todas las categorías: un viaje de una semana para dos personas a Florida (EE.UU.) visitando los laboratorios de IBM donde se desarrolla el OS/2.



Multimedia: Demuestra cómo combinas video, audio y tecnología digital. Envíanos tu ejemplo más espectacular.

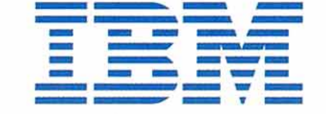
Programación: Premiamos tus mejores ideas para desarrollar un programa nuevo, un juego o una utilidad. Envíanoslas.

Periodismo: Escribe tu visión del mundo de los PC's, cómo serán los ordenadores del próximo siglo, y los sistemas operativos del futuro. Mándanos tu artículo.



Estilo Creativo Libre: Cualquier cosa diferente que sepas hacer utilizando un PC: música, animación,... Sorpréndenos.

Slogan: Expresa, en no más de 7 palabras, por qué hay que tener un ordenador en casa. Convéncenos.



Por favor, envíenme la tarjeta de inscripción y las bases del concurso "¡Pon en marcha tu ingenio ...y gana!". Estoy especialmente interesado en las siguientes categorías:

☐ Multimedia ☐ Estilo Creativo Libre
☐ Programación ☐ Slogan ☐ Periodismo

Configuración de mi PC:

CPU: ☐ 386 ☐ 486 ☐ Pentium. RAM:_______ MB

Sistema operativo: ☐ DOS ☐ DOS/Windows ☐ OS/2

Datos personales:

Nombre: ____________________

Ocupación: ____________________

Dirección: ____________________

Ciudad: ____________________

Código Postal: ____________ Teléfono: ____________

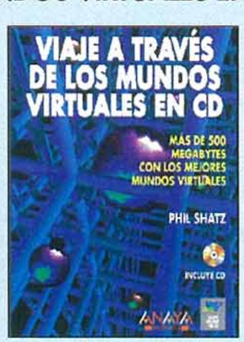
Envíe este cupón a IBM, Canal Directo - 2080, Apartado Nº 179, 28080 Madrid o por Fax al 91 - 519 34 88

MM

Libros

DIVULGACIÓN

VIAJE A TRAVÉS DE LOS MUNDOS VIRTUALES EN CD



221 Págs. 3.695 Ptas.

Ya en el título de este nuevo libro de Anaya Multimedia se mencionan dos conceptos muy actuales y muy atractivos: Mundo Virtual y CD-ROM. Phil Shatz nos ofrece un interesante estudio sobre los programadores que más destacan en la producción de ese tipo de creaciones, descubriéndonos además las técnicas y trucos empleados.

El libro va acompañado de un CD con más de 500 megas de información. El único punto negativo que vemos en este «Viaje a través de los mundos virtuales en CD» es que puede estar ya un poco anticuado. En este tema, cuando un programador ha finalizado su obra, en seguida se produce otra, si no mejor, sí más innovadora.

Phil Shatz ****
Anaya Multimedia Nivel «I»

PROGRAMACIÓN

GUÍA OFICIAL DE SOUND BLASTER



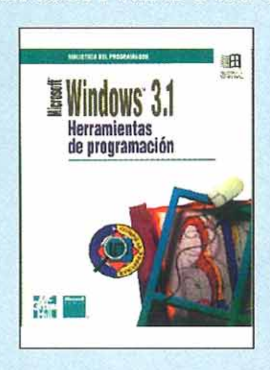
575 Págs. 4.950 Ptas.

Pocos, muy pocos careceréis de una Sound Blaster. Pueden ser, sin temor a equivocarnos, las más vendidas en el mundo de los PCs. Tal vez sea ésta la mejor explicación para este libro. Sus autores lo han dividido en cinco partes. En la primera tratan de la historia de las mismas y hacen una descripción del último miembro, la Sound Blaster 16; la segunda es una descripción de las partes fundamentales de las tarjetas; la tercera saca partido a los programas de software que acompañan a las tarjetas; la cuarta es un resumen de los productos hardware y software de las tarjetas; y la quinta proporciona las directrices para escribir aplicaciones propias utilizando el interfaz de programación SBSISM.

Ridge, Golden, Luk y Sindorf ****
McGraw-Hill Nivel «I»

PROGRAMACIÓN

MICROSOFT WINDOWS 3.1.



239 Págs. 2.200 Ptas.

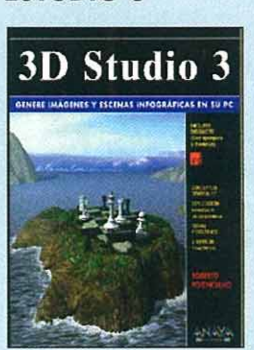
Perteneciente a una colección que cuenta con seis volúmenes –éste es el último de la misma–, «Microsoft Windows 3.1. Herramientas de programación» nos informa detalladamente de este software tan popular como útil. Los temas que incluye «Microsoft Windows 3.1. Herramientas de programación» van desde la creación y compilación de recursos, hasta la depuración de aplicaciones, pasando por el análisis, la compresión y descompresión de datos. Su autor o autores –ya se sabe que la colección McGraw-Hill desafortunadamente no incluye el nombre de los creadores de sus obras...– presentan instrucciones para utilizar herramientas de desarrollo de software como parte del SDK.

En definitiva, se trata de un volumen eminentemente práctico que cierra la colección «Biblioteca del programador para Microsoft Windows 3.1» de una forma brillante.

Ignacio Martín Llorente ****
McGraw-Hill Nivel «I»

APLICACIONES

3D ESTUDIO 3



552 Págs. 4.795 Ptas.

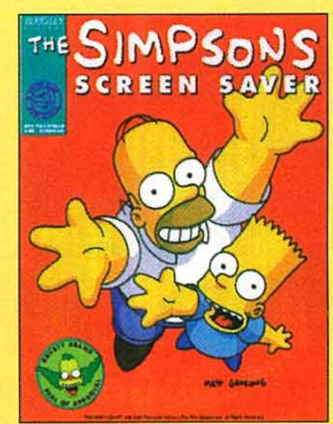
Tal vez uno de los programas más atractivos que circulan por el mercado de la informática sea «3D Studio». Y es atractivo por el interés que ha generado entre los usuarios de ordenadores, pero sobre todo por las enormes e increíbles posibilidades gráficas e ilustrativas que tiene. Dicho esto, tenemos que felicitarnos porque un autor español haya escrito un libro sobre este interesante tema. Y no es que tengamos nada en contra de los escritores extranjeros, al revés, la mayor parte de la biblioteca informática que existe en nuestro país viene de fuera de nuestras fronteras. Roberto Potenciano se ha atrevido con el tema –como él mismo indica en el libro, "entre viaje y viaje"– y ha dejado claro el buen hacer de sus investigaciones en el entorno «3D Studio». Lo mejor es que os hagáis con este volumen por lo completo que es y por su extremada utilidad.

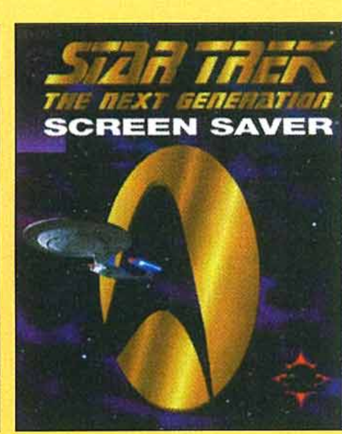
Roberto Potenciano ****
Anaya Multimedia Nivel «I»

.PÉSIMO * FLOJO ** NORMAL *** BUENO **** MUY BUENO NIVEL I: INICIACION NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS

tecnomanías

Protectores de última hora

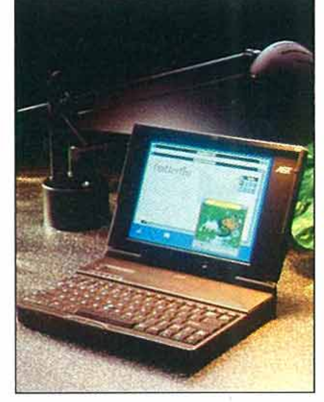




Berkeley Systems es una compañía californiana que se ha dedicado básicamente a crear protectores de pantalla para el entorno Windows. Aunque en nuestro país este tipo de programas no son muy populares seguramente casi todos vosotros los hayáis visto en alguna ocasión. Berkeley Systems posee un gran rango de productos de esta índole, a cual más curioso, que esperamos llame la atención a más de uno. «After Dark 3.0», un CD-ROM con más de 80 *screen savers*, «The Simpsons Screen Saver», «Star Trek The Screen Saver», «More After Dark», «The X-Men Screen Saver», para los fans de la patrulla X y los cómics de la Marvel, «Star Trek The Next Generation Screen Saver» y también dos colecciones de imágenes para emplear como *wallpaper* del escritorio de Windows, uno basado en «Star Trek» y otro en personajes de la Marvel. Como podéis comprobar un buen rango de productos para todos los mitómanos. Para más información podéis llamar al teléfono de California 07 1 510 540 55 35.

Nueva línea de Ast Computer

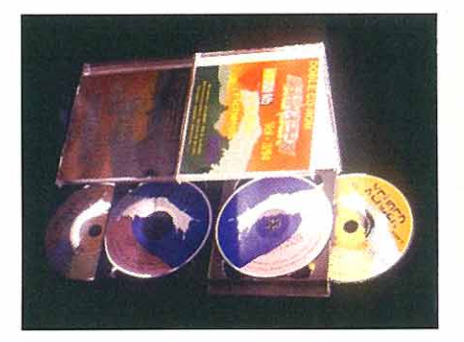




AST Computer presenta tres nuevas gamas de ordenadores: Bravo, Premmia y Ascentia. La gama Bravo, consta de los modelos LC, LP, MT y MS. Este último puede llevar procesadores desde 486SX2 a 50 hasta Pentium 100Mhz. La gama Premmia, modelos MX y GX, llevan procesadores Pentium a 90 y a 100 con vídeo de bus local basado en PCI y admite resoluciones de 1280x1024 en 16 millones de colores, se venden con 8, 16 ó 32 megas de RAM, llevan conector SCSI-2 basado en PCI y disco duro de 365 ó 730MB. Llevan preinstalado MS DOS 6.21, Windows 3.11 y un disco especial de utilidades de AST. La línea Ascentia de portátiles lleva procesadores DX4 a 75 o DX2 a 50, pantalla en color de 640x480 y 256 colores en 10,4 pulgadas. Incorpora una nueva tecnología de ahorro de energía que da una autonomía a la máquina de 4 a 8 horas.Para más información llamar al 91 555 20 06.

Kender y van tres

Kender Software ha lanzado ya su tercer CD-ROM. Se trata de una interesantísima colección de software de shareware reunido en dos CDs. Lo mejor de esta recopilación es que ha sido escogida por los encargados de la BBS de Kender por lo que es un conjunto de programas que no tienen desperdicio. En este volumen de Kender encontraréis más de 1.800 utilidades, desde software para los astrólogos hasta programas de autoedición. Este magnífico CD, o mejor, estos dos CDs, los podéis conseguir simplemente llamando al teléfono 94 476 19 22.



Nuevo ratón de Microsoft Home



Microsoft está haciendo una apuesta muy importante en su línea Home. Esta inversión no sólo está teniendo lugar en el ámbito del software, sino también en el hardware. Ejemplo de ello es el lanzamiento de un nuevo modelo de ratón destinado a esta línea Home. ¿Qué diferencias existen entre este nuevo ratón y los anteriores? Pues, aparte del color, azul, y del tamaño, diseñado para que incluso las manos más pequeñas puedan manejarlo, podemos destacar la nueva versión del software que lo acompaña. Éste funciona bajo Windows y en ese entorno permite, desde cambiar la forma del cursor, que puede incluso estar en movimiento, hasta añadir efectos de sonido multimedia a las pulsaciones de los botones. Para más información sobre este revolucionario ratón podéis llamar a Microsoft al teléfono 91 804 00 00.

Moviemedia : MPEG en ordenador



Microvitec anunció recientemente la salida de una tarjeta de descompresión de MPEG por hardware. La competencia directa de la placa Real Magic de Sigma Designs llevará por nombre MovieMedia y entre sus características se incluye: tener incorporada la tarjeta de vídeo de 32.000 colores, una salida de vídeo compuesto, permitir calidad de audio similar a la del CD y la posibilidad de desplazar la ventana de vídeo en Windows. MicroVitec MovieMedia cumple los estándares MPEG 1 y es totalmente compatible MCI, funciona desde 386 y permite FMV en pantalla. Más información llamando a Inglaterra al teléfono 07 44 274 39 00 11.

Filipa en londres gastándote 1.000.000 de pesetas en Ropa



Ya lo habéis visto nenes. Tenéis un kilo contante y sonante para patearos en ropa. Pero no en la mercería de la esquina, no... sino en la archiconocida King's Road de Londres, donde se viste la peña más puesta del planeta. Para participar sólo tienes que hacerte con FILIPINOS y mandar dos códigos de barras al apartado de correos 3141, 08080 de Barcelona con tus datos personales. Además, tenemos 1000 radioauriculares para las orejas. Hay que darse caña. Cuantos más códigos mandes, más posibilidades de ganar... ¡Ah! y por supuesto con el primer envío recibirás un nuevo pin con un diseño dequetevoyacontarquetunosepasya. Si no te has enterao léetelo en el paquete. Y si no, que te lo recite el vecino. Y si no, a la mercería de la esquina.

KING'S ROAD
Filipinos

ARTIACH
Filipinos
CHOCOLATE AUTENTICO
CHOCOLATE CON LECHE

Sorteo ante Notario
Promoción válida hasta el 31.03.95

Tu quieres Filipinos. Nada más!!

by ARTIACH

CID FCA!



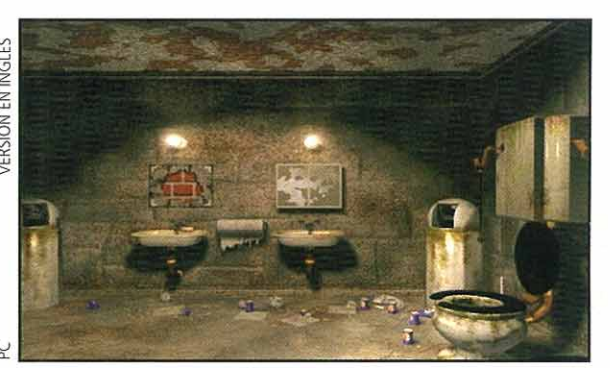
Merit Software



PC VERSIÓN EN INGLÉS



PC VERSIÓN EN INGLÉS



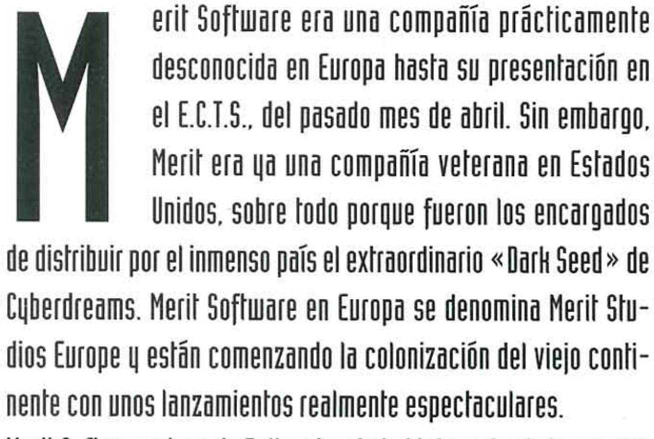
PC VERSIÓN EN INGLÉS



PC VERSIÓN EN INGLÉS



PC VERSIÓN EN INGLÉS



Merit Software era una compañía prácticamente desconocida en Europa hasta su presentación en el E.C.T.S., del pasado mes de abril. Sin embargo, Merit era ya una compañía veterana en Estados Unidos, sobre todo porque fueron los encargados de distribuir por el inmenso país el extraordinario «Dark Seed» de Cyberdreams. Merit Software en Europa se denomina Merit Studios Europe y están comenzando la colonización del viejo continente con unos lanzamientos realmente espectaculares.

Merit Software viene de Dallas. La ciudad tejana desde la que J.R. se enriquecía y torturaba a sus familiares en la conocida serie. Dallas no es una urbe demasiado conocida en Europa. Lo mismo que los españoles tenemos la sensación de que en lugares tan remotos como Texas todo el mundo piensa que por la calle todos vamos vestidos de torero y sevillana, ellos creen que todo aquel que piensa en Dallas recuerda los sombreros vaqueros, los rodeos y la música country. Pues haberlos "haylos" pero sobre todo por lo que destaca esta ciudad norteamericana es porque entre sus rascacielos se esconde una de las compañías más dispuestas a revolucionar el mundo del software.

Merit después de dedicarse a la distribución ha llegado a importantes acuerdos para producir una serie de títulos que aparecerán directamente bajo su sello y que serán realmente espectaculares. Para crearlos no han escatimado en gastos y han contratado los servicios de programadores como Gilbert Austin. Este ha escrito «Privateer», «Wing Commander II», el próximo «Wing Commander III» y «Strike Commander». Ahora está dedicando su esfuerzos en terminar uno de los juegos más esperados del año. Señoras y señores con ustedes...

THE HARVESTER

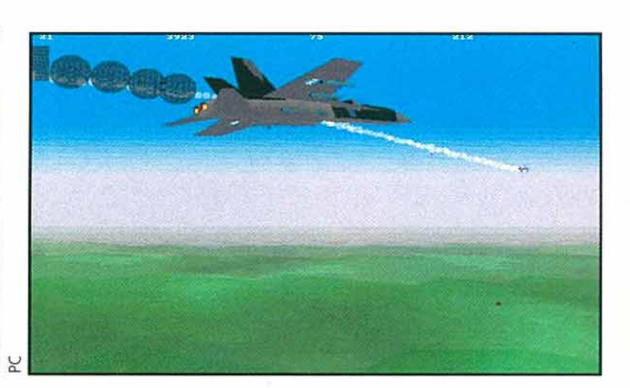
Terror en las calles

En «The Harvester» el jugador asume el papel de un joven de diecisiete años que despierta en la pacífica ciudad de Harvest. Harvest es un sitio pacífico y tranquilo, en el que las únicas emociones son visitar a los parientes los domingos..., pero nuestro amigo descubre repentinamente que su prometida ha sido asesinada, sus restos, una calavera unida todavía a su columna vertebral, reposan sobre su casa. A nadie parece importarle el terrible crimen y la pesadilla da comienzo. La única pista con la que cuentas es una invitación a unirte a la Orden de la luna de la cosecha (harvest=cosecha para los no iniciados en los misticismos de la lengua inglesa). ¿Serán ellos los asesinos?

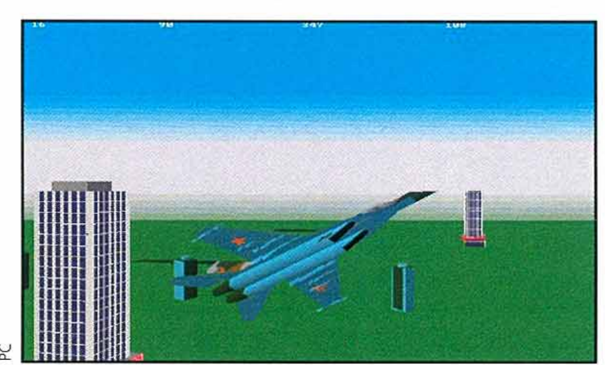
«The Harvester» será un juego en CD-ROM, mezcla de rol y arcade, en el que se nos promete habrá terror y sangre para aburrir. El argumento es digno de una buena película del maestro Dario Argento y el "gore" está asegurado. Todo el programa transcurre en perspectiva tridimensional y sus gráficos han sido renderizados. Las capacidades de Gilbert Austin como creador de mundos están siendo explotadas al máximo y «The Harvester» augura una buena cosecha antes de que termine este año. Fecha en la que, si todo sigue según lo previsto, podremos disfrutar con este extraordinario, al menos en apariencia, CD-ROM.



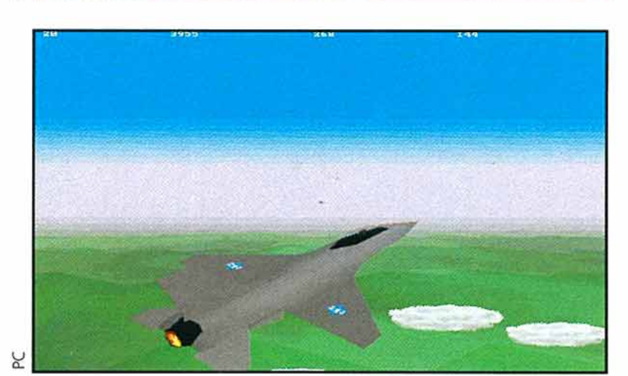
PC



PC



PC



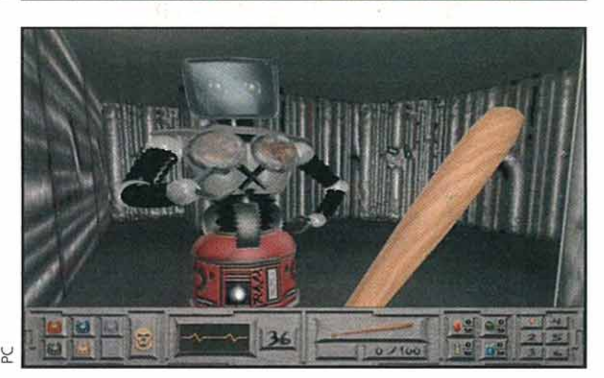
PC

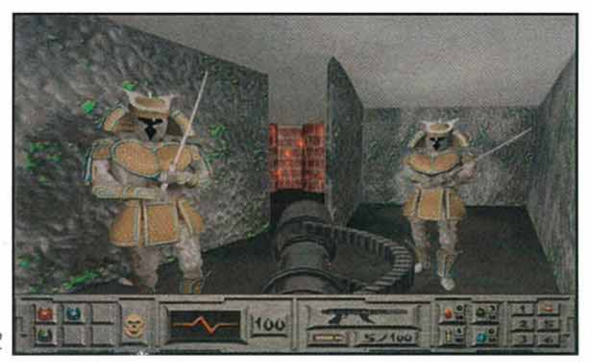
FIGHTER WING

Alta resolución en vuelo

Merit Software y Gemsoft se asociaron hace ya unos meses para llevar a buen puerto un nuevo simulador de combate. Su nombre es «Fighter Wing» y en él podremos volar en los aparatos más modernos de la actualidad. La principal característica de «Fighter Wing» es que estará en alta resolución, o mejor en "altísima resolución", ya que admite hasta 800x600 puntos en 256 colores. El "gameplay" también ha sido uno de los focos de atención de los diseñadores del juego y le han dotado de capacidad de funcionar en red con un máximo de dieciséis participantes simultáneos. Habrá de «Fighter Wing» dos versiones, la de disquetes y la de CD, esta última incluye fragmentos de animación en vídeo digital de una conocida serie americana de aviones llamada «FirePower».

Bienvenido Mr. Marshall


PC


PC

THE FORTRESS OF DR. RADIAKI

Salvar de nuevo al mundo

Eres Mack Banner, un agente especial al servicio de las Naciones Unidas, y estás viendo el partido del siglo cuando la televisión sufre una extraña interferencia. Un curioso personaje aparece en la pantalla y amenaza con destruir el mundo si no se deposita un billón de dólares en un banco suizo. Nada más terminar la emisión corres raudo a tu oficina. La C.I.A., la K.G.B. y la Interpol han localizado el origen de la emisión: una solitaria isla en mitad del océano Pacífico. ¿Adivinas quien deberá trasladarse hasta allí y derrotar al malvado científico que quiere destruir el planeta? Premio, acertaste. Te ha tocado un viaje de placer con todos los gastos pagados hasta la isla en la que se levanta la Fortaleza del Dr. Radiaki.

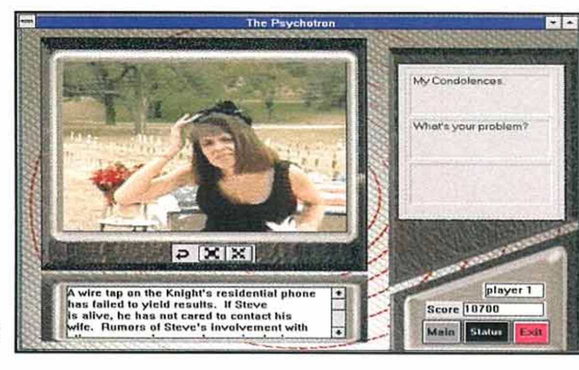
«The Fortress of Dr. Radiaki» es un arcade tridimensional. al estilo «Doom», que aparecerá en disquete y en CD-ROM. Su mayor virtud es la de contar con todas sus imágenes, enemigos incluidos, renderizadas. De nuevo es un programa diseñado por Gilbert Austin, leed lo referente a «The Harvester», en colaboración con otros dos veteranos como Joel Manners y Edwin Herrell, también miembros del equipo de «Privateer». El programa contará con veinte tipos diferentes de enemigos y quince niveles de juego, un enorme mapeado y, aseguran sus autores, una suavidad de gráficos nunca vista con anterioridad.



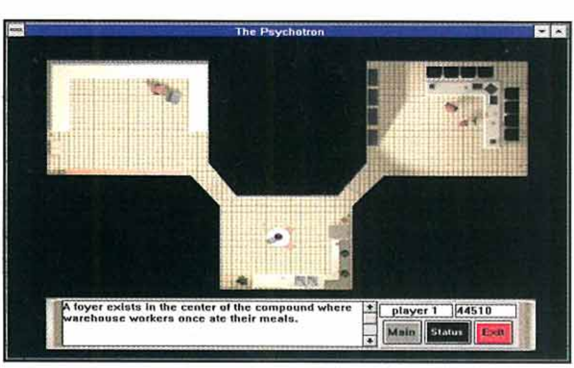
PC

THE PSYCHOTRON

Vuelve la guerra fría



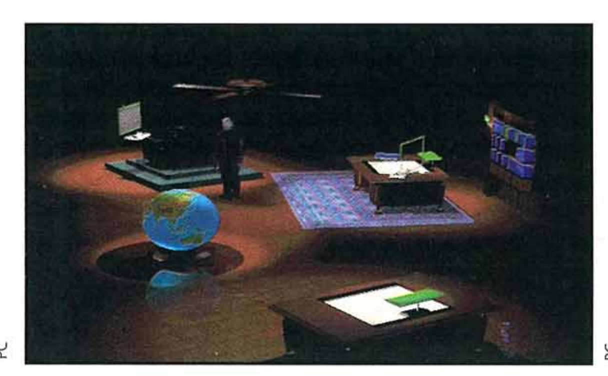
PC



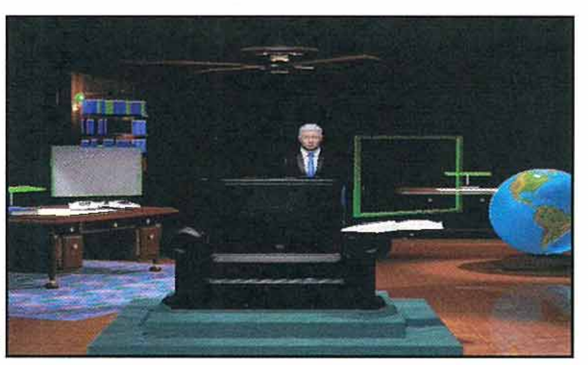
PC

Durante más de cincuenta años, la percepción extra sensorial ha sido una de las armas secretas en las que la antigua Unión Soviética ha invertido más recursos. En la época, la actualidad año arriba año abajo, en que transcurre esta aventura los dirigentes del Kremlin, necesitados de dinero, han vendido el resultado de sus investigaciones a las fuerzas armadas americanas. Se trata de una máquina, "El Psicotrón", capaz de obligar a cualquier persona cualquier cosa. "El Psicotron" desaparece en el viaje desde la U.R.S.S. a los EE.UU. Nuestra misión será recuperarlo antes de que se produzca la hecatombe.

«The Psychotron» es un juego presentado en perspectiva de primera persona que incluye más de una hora de vídeo real en formato AVI, o lo que es lo mismo Video para Windows. Entre las secuencias en las que conversaremos con los actores que han dado vida a los protagonistas del juego podremos también disfrutar con secuencias de imágenes renderizadas para ambientarnos. Lo más curioso de «The Psychotron» es que los protagonistas, al ser de carne y hueso, parecen más inteligentes que en otros juegos y os encontraréis hablando con ellos como si de personas reales se tratara. «The Psychotron» saldrá únicamente en CD-ROM y en dos versiones (desconocemos por el momento si las dos se venderán en nuestro país) una en formato AVI y otra para Real Magic MPEG vídeo.


PC


PC


PC


PC

CYBERJUDAS

El presidente virtual

¿Te gustaría ser el presidente de los Estados Unidos? Con «Cyberjudas», la continuación de «Shadow President» podrás serlo. El problema es que entre tus asesores hay un traidor y tendrás que desenmascararle antes de que consiga eliminarte. Este es el argumento básico de «Cyberjudas», un juego en CD-ROM que ha sido diseñado por Robin Antonick, el programador que creó «John Madden Football». «Cyberjudas» incorpora revolucionarias técnicas de Inteligencia Artificial y sus gráficos han sido generados en estaciones Silicon Graphics con software de Wavefront. Y, por si fuera poco, incluye el famoso CIA World Factbook con información actualizada sobre todos los países del mundo. Un apasionante juego de estrategia con el que cerramos este reportaje sobre los nuevos programas de una nueva compañía.

J.G.V.

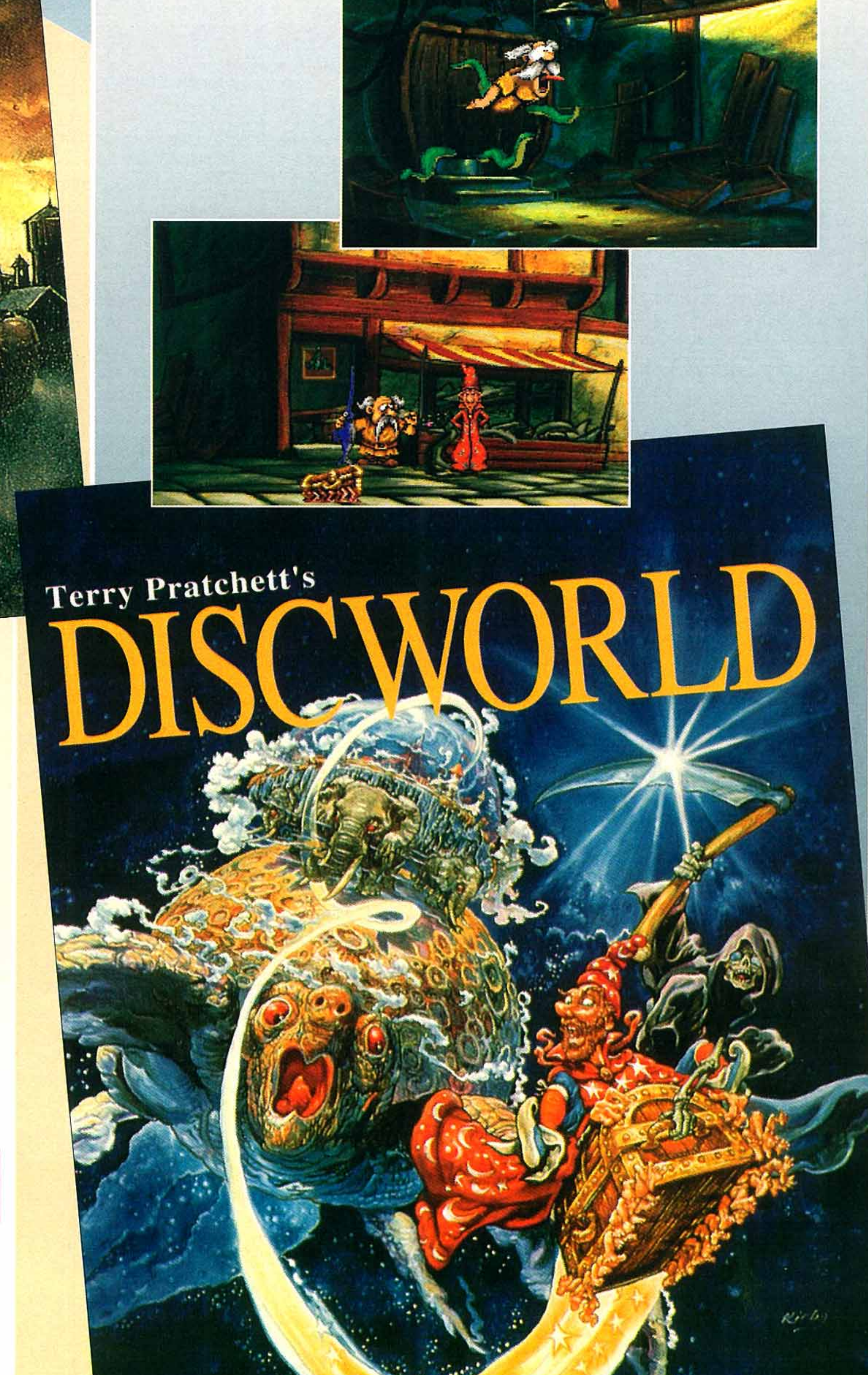


DISCWORLD

AVENTURA GRAFICA

Discworld lleva a la pantalla del ordenador las fantásticas y divertidas aventuras de los personajes creados por Terry Pratchett. El cobarde e inepto mago de pacotilla Rincewind, ayudado por el maníaco baúl «móvil», está haciendo de las suyas para turbar el ocioso y tranquilo paisaje de Discworld.

DISPONIBLE EN PC CD ROM.



ECSTATICA

AVENTURA GRAFICA

Una joven yace inconsciente en el suelo. Sus sueños se convierten, de pronto, en realidad y se transforman en una pesadilla para los habitantes del tranquilo pueblo de Ecstatica. Un solitario viajero se presenta en el pueblo con el único deseo de pasar la noche. Este simple deseo será el principio de una noche de drama y sangre, de donde será difícil escapar indemne.

DISPONIBLE EN PC CD ROM.



NOVASTORM

ARCADE

Año 2129. El sistema Bator se extingue lentamente. La antes poderosa Federación se fragmenta. Las ciudades se convierten en ruinas. La inteligencia artificial SCARAB-X, diseñada para controlar el Sistema Solar, ha sufrido una mutación y está tomando decisiones unilateralmente. Nadie sabe lo que la máquina quiere... Lo único seguro es que es hostil al género humano.

DISPONIBLE EN PC CD ROM.



ALL NEW WORLD OF LEMMINGS

PLATAFORMAS

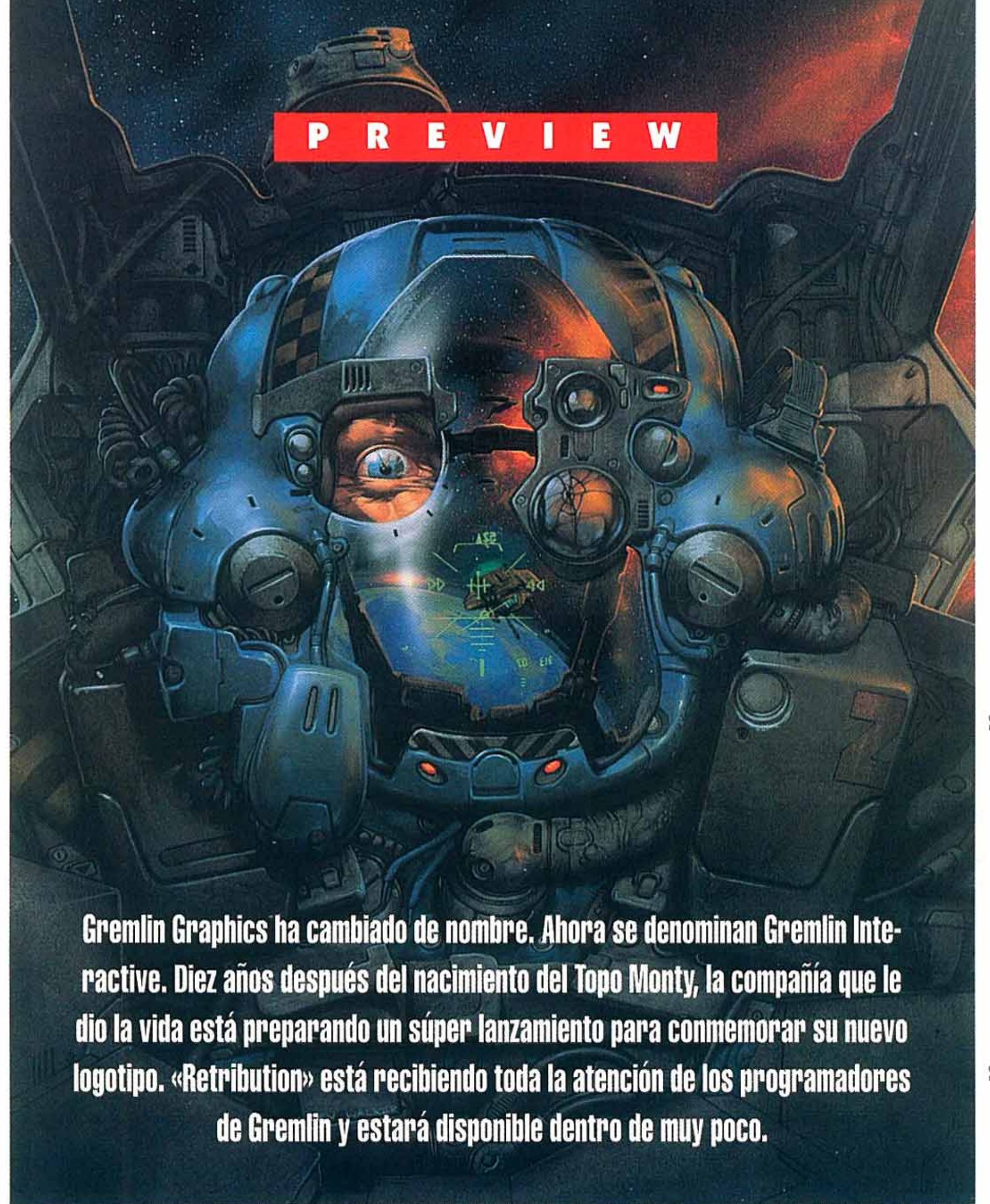
El poder del Talismán ha decrecido considerablemente. Los Lemmings se embarcan en su Arca hacia el Archipiélago de las 12 Islas. Los Lemmings deciden colonizar las Islas. ALL NEW WORLD OF LEMMINGS describe las aventuras de tres tribus de Lemmings en su intento de «domar» la nueva tierra conquistada.

DISPONIBLE EN PC Y PC CD ROM.

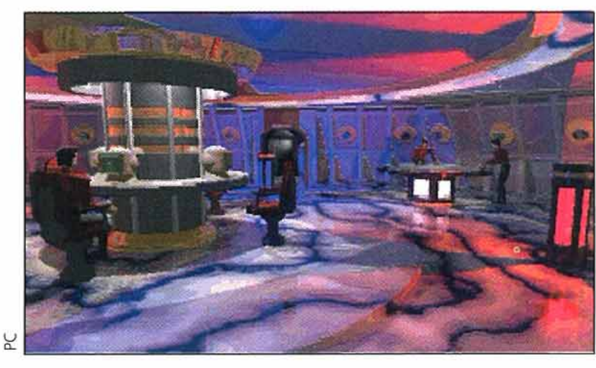
DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid Tel.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61**

RETRIBUTION

PREVIEW



Gremlin Graphics ha cambiado de nombre. Ahora se denominan Gremlin Interactive. Diez años después del nacimiento del Topo Monty, la compañía que le dio la vida está preparando un súper lanzamiento para conmemorar su nuevo logotipo. «Retribution» está recibiendo toda la atención de los programadores de Gremlin y estará disponible dentro de muy poco.



PC



PC



PC

«Retribution» nos traslada a un lejano futuro en el que el género humano estará destinado, poco más o menos, a servir de "pitanza" a los aliens. Una perspectiva nada halagüeña, al menos en nuestro humilde perecer.

Caníbales en el espacio

GREMLIN INTERACTIVE
En preparación: **PC, PC CD-ROM**
ARCADE

Año 2396, la Tierra está al borde de la auto-destrucción. Pero la galaxia está vigilando. Los Krellans, una antigua raza, visita nuestro planeta para hacer entrega de la tecnología que permite el viaje espacial y para pacificar a la raza humana. Pasan varios años y la Tierra vive una época de esplendor. Pero, de repente, la población de las colonias en los extremos del Universo comienza a descender misteriosamente... El protagonista de «Retribution» no tardará en descubrir que los Krellans utilizan a los seres humanos como fuente inagotable de proteínas. A partir de este momento comienza el juego. Nuestra misión será la de escapar a bordo de un moderno "hovercraft" y contar la verdad a nuestros congéneres.



PC

Nuestra nave tiene enfilado el tanque alienígena. Una pulsación del botón de disparo y nuestro buen amigo dejará para siempre de comer carne terrestre.

ARCADE EN TRES DIMENSIONES

«Retribution» está siendo diseñado en perspectiva tridimensional. El punto de vista del jugador será el del piloto del hovercraft que intenta huir a toda costa. El programa tiene posibilidad de cambios de puntos de vista, y todos los escenarios se crean a base de "voxels", empleando para ello una técnica muy similar a la de los conocidos «Comanche» y «CyberRace».

Gremlin Interactive ha hecho especial hincapié en las escenas que separan unas fases de las otras. Y en ellas podremos disfrutar de estupendas animaciones que nos ambientarán antes de comenzar la batalla. El juego en versión CD-ROM contará con once campañas que en total consisten en cincuenta misiones diferentes, mientras que la versión en floppies llevará siete campañas y algo más de treinta misiones.

Otro detalle excepcional en el que Gremlin ha puesto mucho énfasis ha sido en las rutinas de "inteligencia artificial" de nuestros contrincantes. Los Krellans han sido dotados de la suficiente habilidad como para que aprendan de nuestras técnicas de combate y reaccionen en consecuencia.

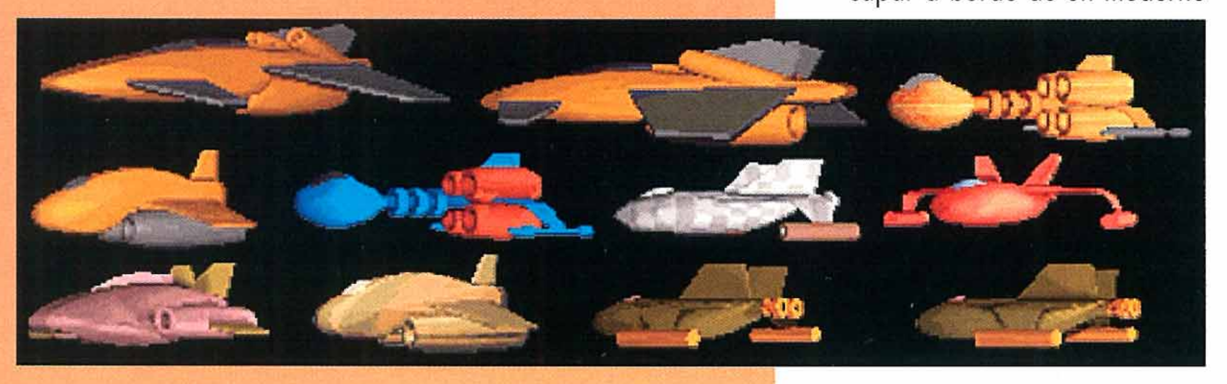
EL FUTURO DE UNA GRAN COMPAÑÍA

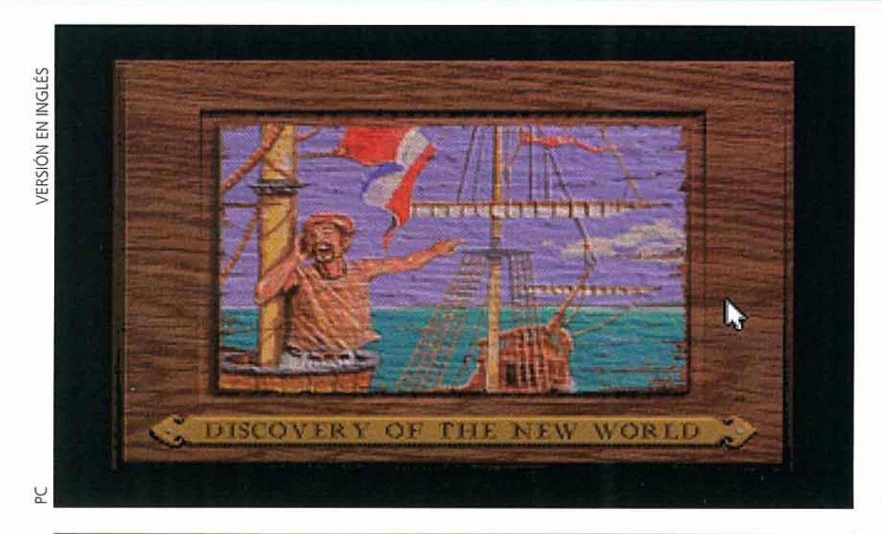
Gremlin Interactive está haciendo una importante apuesta por la tecnología. «Retribution» es un programa muy diferente a lo que nos tiene acostumbrados la compañía. Tras grandes éxitos en el mundo del arcade, «Zool», «Litil Divil», «Lotus»..., Gremlin ha decidido que ha llegado a la mayoría de edad, diez años son muchos, y ha cambiado los juegos de plataformas por la ciencia ficción. Buen cambio. Por lo menos en apariencia, ahora nos falta ver «Retribution» en su versión final.

J.G.V.

Las naves en Retribution

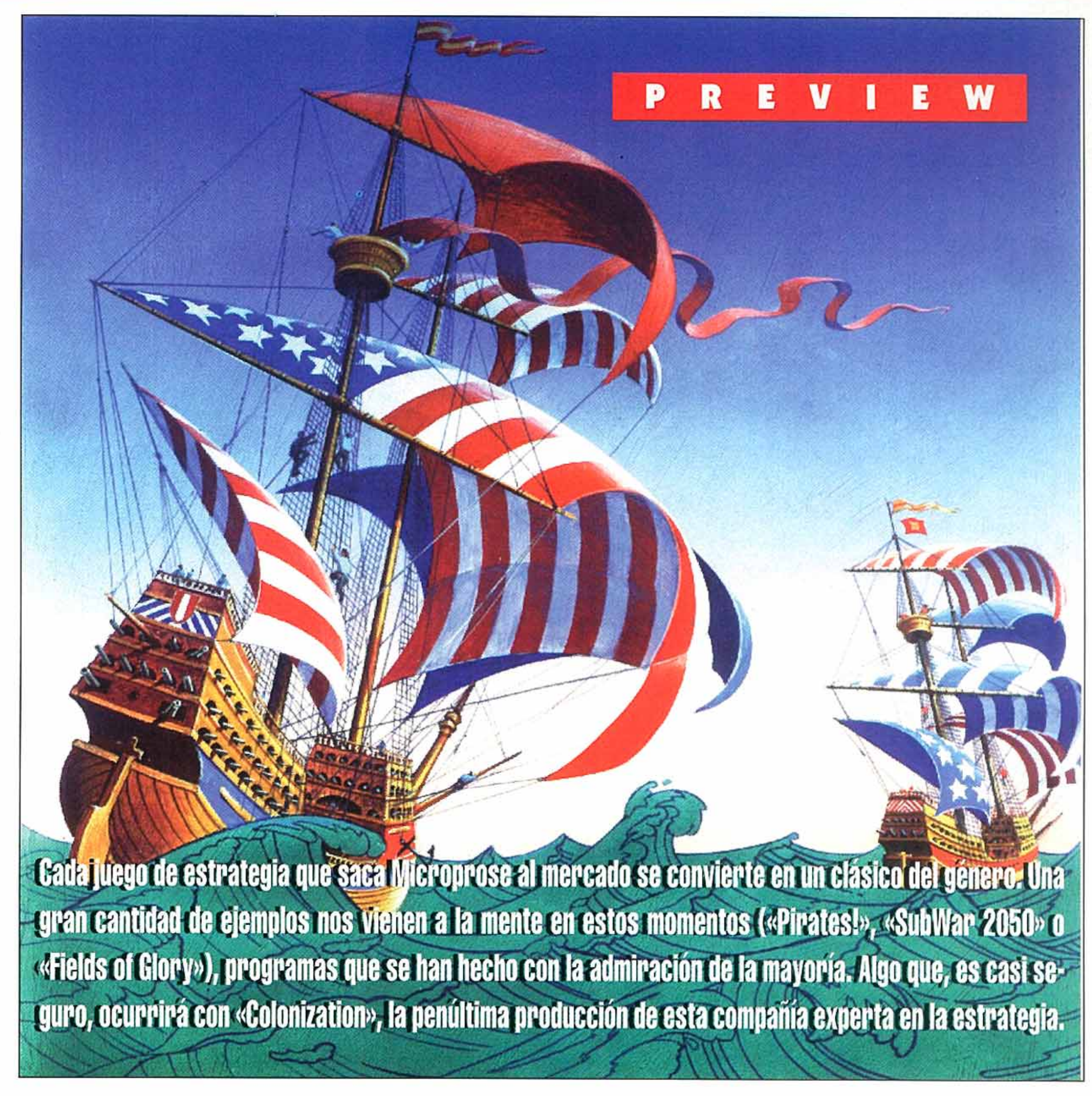
Los programadores de Gremlin Interactive han dado gran importancia al diseño de las naves que podremos encontrar durante el transcurso de la aventura. Así se han creado un gran número de modelos diferentes para poner las cosas difíciles incluso a los pilotos más experimentados. Aquí tenéis unos ejemplos de las habilidades de los grafistas de «Retribution».





VERSIÓN EN INGLÉS

PC



Cada juego de estrategia que saca Microprose al mercado se convierte en un clásico del género. Una gran cantidad de ejemplos nos vienen a la mente en estos momentos («Pirates!», «SubWar 2050» o «Fields of Glory»), programas que se han hecho con la admiración de la mayoría. Algo que, es casi seguro, ocurrirá con «Colonization», la penúltima producción de esta compañía experta en la estrategia.

Sid Meier, una trayectoria impecable

Existe un nombre en el mundo de los videojuegos que brilla con luz propia. Y ese nombre es Sid Meier, que lleva ya más de diez años realizando programas de todas las clases. Ha sido el creador de «Pirates!» (así como el director de proyecto de su versión mejorada «Pirates! Gold»), «F-15 Strike Eagle», «Railroad Tycoon», «Silent Service», «Red Storm Rising» o «Civilisation». De entre todos ellos, el primero y el último son los juegos que más parecido guardan con «Colonization», uno por la ambientación histórica y el otro por los objetivos a lograr.

COLONIZATION

- **MICROPROSE**
- En preparación: **PC, PC CD-ROM**
- **ESTRATEGIA**

¿Quién de vosotros no ha deseado alguna vez vivir en otra época, totalmente distinta a la actual? Seguro que prácticamente todos. ¿Y quién elegiría los siglos XV, XVI, XVII y XVIII, años en los que se descubrían nuevas tierras y había que colonizarlas? Pues la gran mayoría. Y es que en aquellas épocas la vida era bastante entretenida, pues era una auténtica aventura sobrevivir a los innumerables peligros que acechaban a la gente. Pues precisamente son estas las épocas en las que está ambientada «Colonization»...



COLONIAS Y COLONIZADORES

El programa nos hará participar de la conquista y colonización del Nuevo Mundo a partir de finales del siglo XV. Para ello, podremos elegir un país al que representaremos y que decidirá en buena parte nuestra actuación en el juego. Las cuatro naciones son Inglaterra, Francia, Holanda y, por supuesto, España. Cada una de ellas se caracteriza porque sus hombres se comportan bajo una serie de condicionantes.

A continuación pasaremos al juego en sí. Éste comenzará en el puerto principal de la nación escogida, lugar desde el que tendremos que equipar un pequeño barco que nos lleve al Nuevo Mundo con mercancías, provisiones y lógicamente, con personas dispuestas a fundar colonias. Esta primera elección resultará fundamental porque de ella depende que el poblado que comencemos a construir prospere o se vaya a pique a las primeras de cambio. Pensad que se tarda un tiempo en volver a la ciudad de origen; coged lo que se nos ha olvidado o lo que hace falta y llevarlo de nuevo a la colonia. Durante ese periodo de tiempo podemos sufrir el ataque de algún rival y perder lo establecido.

VERSIÓN EN INGLÉS

PC



Seguir las órdenes de nuestro soberano será condición imprescindible para poder seguir en tratos con él.

VERSIÓN EN INGLÉS

PC



En los diferentes puertos podremos recoger mercancías para comerciar o personas que nos ayuden en nuestras colonias.

VERSIÓN EN INGLÉS

PC



Los indígenas del Nuevo Mundo serán más amables de lo que en principio podamos pensar. Hasta nos harán regalos.

VERSIÓN EN INGLÉS

PC



La mano de Sid Meier se nota en la práctica totalidad de los aspectos de «Colonization», como es el apartado gráfico.

UNA TIERRA DESCONOCIDA

Una vez asentados en la nueva tierra, nuestra labor irá encaminada a dos frentes. El primer frente pasa por realizar tratados con los diferentes grupos que haya en el territorio. A los ya mencionados europeos se sumas diferentes tribus, las cuales nos ofrecerán sus conocimientos e incluso parte de su riqueza.

Y segundo, construir un poblado lo suficientemente completo como para que pueda subsistir por sí solo, sin la ayuda del comercio entre puertos, para lo cual deberemos asignar a cada miembro de la colonia una función, como construir una escuela, o cazar animales para subsistir. Con ello, no tendremos demasiados problemas para construir un imperio importante para convertirnos en todos unos señores, con increíbles riquezas.

O.S.G.



El deporte rey. Eso es el fútbol. La pasión que en nuestro país, y fuera de él, levanta el balompié es algo que ha trascendido el ámbito deportivo. Los aficionados se cuentan por millones. Competiciones como la Copa del Mundo son seguidas por espectadores de medio mundo. Y Dinamic Multimedia, rizando el rizo de sus anteriores trabajos, está puliendo lo que puede ser el programa definitivo dedicado al fútbol patrio, «PC Fútbol 3.0».

El fútbol inteligente

Habíamos mencionado de pasada el asunto de mejoras en el interface de usuario, en lo relacionado con el acceso a los datos. Pero no hemos dicho en qué consistía. Y es algo tan sencillo como genial.
Las diferentes secciones de la base de datos, presentaban un problema bastante gordo. Cuando queríamos salir de alguna, a la que hubiéramos llegado tras cuatro o cinco pasos, obligatoriamente tenía que ser retrocediendo el camino entero, con la consiguiente pérdida de tiempo. «PC Fútbol 3.0» resuelve ese problema con la inclusión de los "smart icons" –iconos inteligentes–. Estos no son más que unos pequeños "botones" de referencia, sobre los que se puede pinchar con el ratón, estemos donde estemos, yendo directamente hacia una sección concreta. Para facilitar su identificación, dado que presentarán un tamaño bastante reducido, también se han incluido globos de ayuda. Como veis, jugar al fútbol a partir de ahora no sólo será divertido, también estará repleto de acciones inteligentes.





Fútbol total

- **DINAMIC MULTIMEDIA**
- En Preparación: **PC**
- **DEPORTIVO/BASE DE DATOS**

Uno de los primeros programas dedicados al fútbol producidos en España era, precisamente, de Dinamic. «Michel Fútbol Master» se remonta a la época de los ocho bits. Posteriores reciclajes de compañía y producto desembocaron en la presentación del «Simulador Profesional de Fútbol» –segundo programa–, que iba dejando bastante claro el camino por el que la recién nacida Dinamic Multimedia iba a circular –aunque, seamos sinceros, el «Simulador Profesional de Fútbol» no alcanzaba un nivel espectacular–.

Pasó el tiempo. No mucho, pero sí el suficiente, como para que el mercado fuera madurando en ciertos aspectos, e hizo su aparición la primera versión de «PC Fútbol» –tercer programa–. Lo demás..., es historia. «PC Fútbol 2.0», y ahora «PC Fútbol 3.0».

En total han sido cinco productos que han afianzado la afición a uno de los más bellos deportes, en nuestro país. Pero, la duda surge. ¿Qué tendrá «PC Fútbol 3.0» para no ser repetitivo?



El área de simulación ha mejorado enormemente, con una nueva perspectiva y más animaciones para los jugadores.

El mayor tamaño de los sprites se deja sentir sensiblemente, mejorando la jugabilidad en general, durante los partidos.



Las actualizaciones de las distintas jornadas de liga son mucho más sencillas, con las nuevas opciones del programa.



Las posibilidades de emparejamiento hombre a hombre, durante los partidos, aumentan el interés de los mismos.

HISTORIA EN VIVO

Para empezar, la mejora en cantidad de datos será uno de los aspectos más notables de «PC Fútbol 3.0». Nuevas secciones dedicadas a la historia de la liga española, desde el momento de su creación, en 1928, y también a competiciones como la Copa, alcanzando alturas internacionales con la Copa de Europa, de la UEFA y Recopa.

Siguiendo con los datos, no contentos con ofrecer la información de los equipos que militan en la división de oro del fútbol español, el programa también presentará los de segunda A, fichas y datos de árbitros, comentarios más detallados de cada futbolista, de cada club, etc.

Además, el interface de usuario se está modificando también para que el acceso a toda esta información sea mucho más rápida y efectiva. Y como no, Michael Robinson seguirá siendo la estrella en cuanto a los comentarios críticos, y las anotaciones de cada jornada.

MÁS, MÁS FÚTBOL

Dejemos por ahora la base de datos a un lado, y vayamos a la simulación. Se seguirán manteniendo opciones básicas como el tipo de partido a jugar –resultado, visionado e interactivo–, la posibilidad de definir equipo titular, tácticas, etc. Pero con importantes diferencias. La competición ya no se detendrá en una liga, sino que podremos jugar tantas como queramos. Las tácticas y áreas de marcaje son totalmente definibles por el usuario, sin sujetarse a ningún esquema prefijado. Las sustituciones en distintos puestos serán mucho más realistas que antaño, evitando feos detalles como que un defensa se coloque automáticamente de portero en determinadas circunstancias. Las lesiones y amonestaciones estarán a la orden del día. Y por hacer, es posible hasta diseñar marcajes hombre a hombre. Más completo y realista no lo hemos visto.

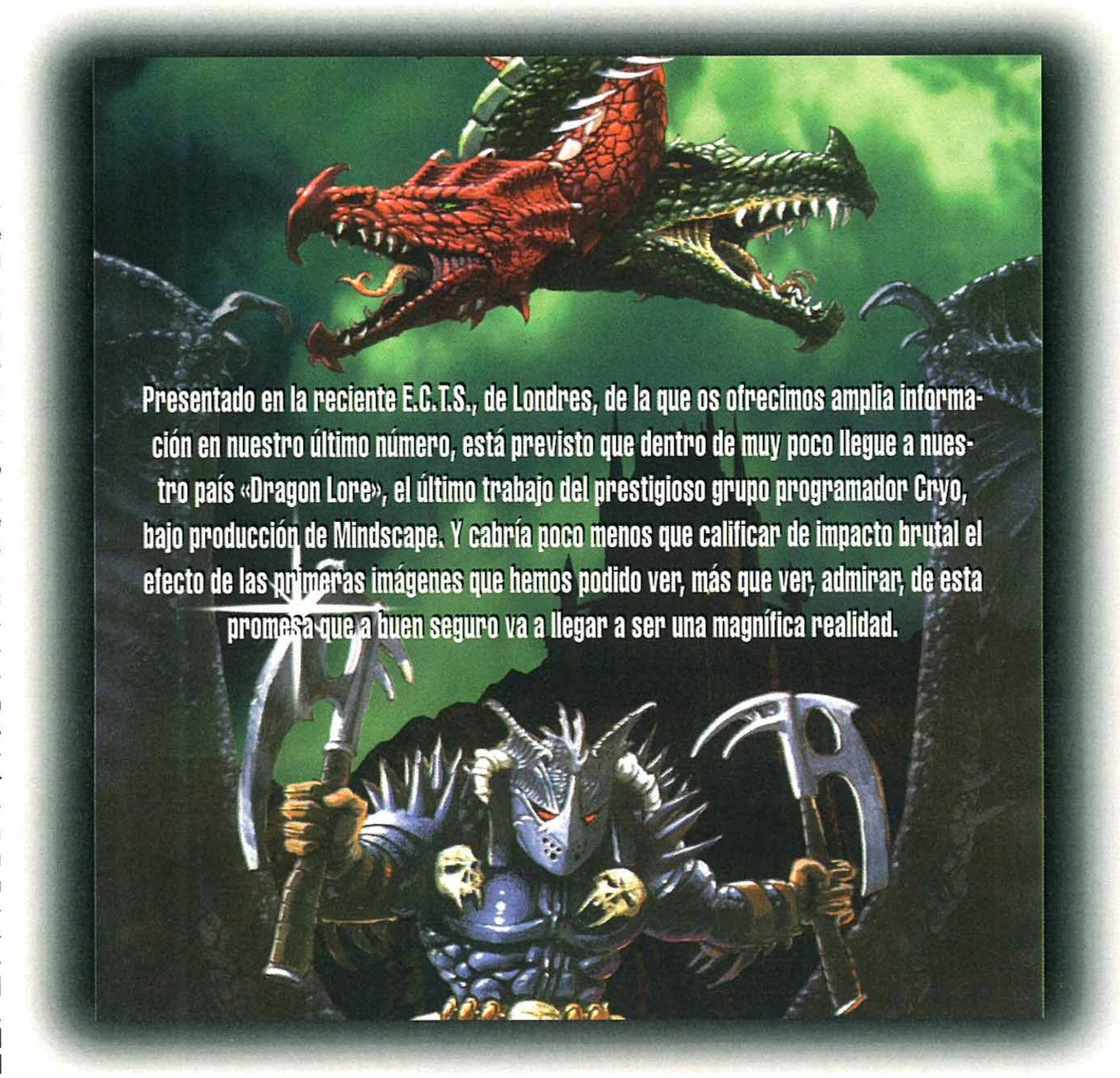
En el momento de iniciar un partido, se observará la primera gran sorpresa que Dinamic Multimedia nos tenía reservada. El campo presenta una visión de juego tridimensional lateral –con sus correspondientes zooms, por supuesto–. Pero aún hay más. Los sprites de los jugadores se han rediseñado totalmente, aumentando de tamaño, y mejorando las animaciones en calidad y número de frames, para conseguir efectos mucho más realistas que antes –chilenas, remates de cabeza, saques de los porteros, etc.–. Si tenemos en cuenta, además, el hecho mencionado anteriormente del apartado de lesiones y sustituciones, estaréis de acuerdo con nosotros en que «PC Fútbol 3.0» será un juego de auténtico fútbol.

Poco más se puede decir antes de que el programa aparezca en la calle. Sólo que si esto sigue así, y Dinamic Multimedia piensa dedicar a los aficionados otro producto de similares características, lo van a tener bastante complicado para superarse a sí mismos.

F.D.L.

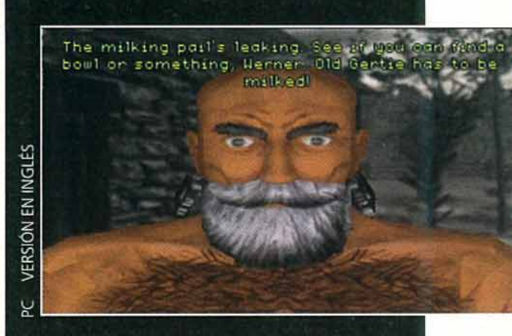
Dragon Lore

■MINDSCAPE
■En preparación: **PC CD-ROM, SEGA MEGA CD, 3DO**
■AVENTURA











El caballero encontrará a su paso diferentes personajes, de cualquier raza y naturaleza, y se moverá por variados e impresionantes paisajes. Como podéis ver, este programa es una aventura constante, tanto a nivel argumental como gráfico.

Cuenta una de las infinitas leyendas que en el génesis de toda la materia existente, el Gran Padre Wyrm soñó con el mundo y surgió de la nada, del abismo sin luz, un nuevo planeta bañado con la luz de un brillante sol y cuyas hermosas tierras llenas de resplandecientes lagos eran recorridas por todo tipo de criaturas; hombres, gnomos, dragones, duendes y un sinfín de hermosos animales. Pero, después de milenios de paz y prosperidad, llegaron las Orcas del Caos para aniquilarlo todo a su paso e imponer el caos en el universo. Comandados valientemente por el Caballero del Dragón Axel Von Wallenrod, la alianza de todas las razas huyó a refugiarse en un mismo valle en el que poder hacer frente a las hordas de la destrucción. Pero surgió el traidor Haagen Von Dianakov y justo cuando la alianza estaba a punto de lograr la victoria final, Axel fue cobardemente asesinado. Ahora es el momento de que tú, Edward Von Wallenrod, hijo de un noble, tomes el mando de las alianza. Pero antes, deberás descubrir tu linaje real acudiendo al hermoso castillo en el que Axel fue asesinado, descubrir los grandes secretos que esconde y ser el discípulo de un gran mago para así poder despertar al Dragón de su sueño. ¡Los hombres y todas las razas sólo seguirán a un Caballero del Dragón!

El gran caballero

Ésta es la base argumental de un programa que tiene grandes posibilidades de convertirse en la gran estrella de estas navidades. A veces una imagen vale más que mil palabras y aquí tenéis unas cuantas para que os quedéis tan impresionados como nosotros. Sí, son auténticamente reales, y nosotros hemos visto en las pantallas de nuestros PCs –eso sí con unidad de CD-ROM– cómo van surgiendo a medida que avanzábamos. Al parecer, la alta calidad de los gráficos, sobre todo en cuanto a su definición, se debe a que se han empleado ordenadores Silicon Graphics para su elaboración. ¡Nada menos que los ordenadores que crearon los efectos visuales de «Parque Jurásico» o «Terminator 2»! Con semejante hardware no nos extraña la calidad gráfica del programa. ¿Cómo habrán conseguido, los señores de Cryo, meter las maravillas gráficas que hacen en esos ordenadores en un –en comparación– vulgar PC? Teniendo en cuenta que son los responsables de joyas como «Dune», tampoco es de extrañar que lo hayan hecho. Por otra parte, a buen seguro que los 600 megas de un CD les han ayudado bastante.

REALISMO RENDERIZADO

El jugador se mueve en el entorno e interacciona con todo lo que lo constituye, manejando el ratón. Así de simple. Resulta una especie de mezcla entre rol, aventura y arcade. Se hablará y luchar á con todo tipo de personajes y bestias de muy distinta naturaleza. El protagonista es absolutamente libre de moverse por donde quiera en un mundo tridimensional, y la perspectiva subjetiva, unida a la calidad gráfica, va a provocar que más de uno se crea que está dando un paseíto por unas extrañas tierras. También va a ver un gran número de secuencias animadas y una introducción muy cinematográfica. Incluso, se dan efectos atmosféricos reales. Y lo mejor de todo ello es que es a pantalla completa. Lógicamente, el sonido será digitalizado, y seguro que con un nivel de calidad similar al del espectacular entorno gráfico. Según la publicidad del programa, "«Dragon Lore» es una aventura gráfica que se sitúa a años luz del resto de los juegos convencionales". Y la verdad es que con lo que hemos visto, lo creemos. "«Dragon Lore», comienza la leyenda". Y comienza también nuestra angustiosa espera para ver el aspecto definitivo de lo que supondrá una gran conmoción en nuestro mundillo del software de entretenimiento.

A.T.I.



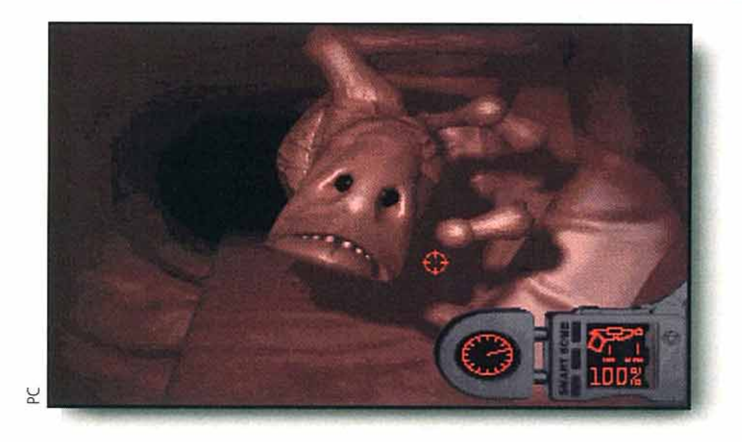
La calidad de los gráficos posibilita imágenes tan realistas como ésta.



El Caballero del Dragón se moverá libremente por cualquier escena, dentro de un mundo absolutamente tridimensional.

CREATURE SHOCK

PREVIEW



PC



PC

Todo lo relacionado con «Creature Shock» se mantuvo en completo secreto hasta hace muy pocos meses. Y no era precisamente un trabajo que se hubiera planteado de la noche a la mañana. Tras casi dos años de trabajo, la última producción Virgin llegará hasta nuestras manos, para ofrecernos algo que jamás se había visto antes. Un universo caótico y monstruoso, dominado por inteligencias alienígenas hostiles, y repleto de una acción increíble. Una acción que llegará hasta un punto en que no sabremos si lo que estamos viendo es tan sólo un juego. Y quizá no lo sea.

El viaje del Argonauta

ARGONAUT SOFTWARE LTD

SUPERNINTENDO

Argonaut Software es el responsable último de lo que será «Creature Shock». Pero, ¿quienes son estos chicos? Los aficionados al mundo de las consolas, recordarán un título mítico: «Star Fox», aparecido en España con el nombre de «Star Wing», y todo lo relacionado con el chip FX de Nintendo. Bien, Argonaut Software son los creadores de aquella joya de la programación.

Salvo error u omisión, esta es la primera incursión de Argonaut en el mundo del PC. Y la verdad, mucho nos tememos que no podían hacerlo mejor. Prácticamente todo lo que ha programado este equipo –recordemos también «Starglider»– ha causado sensación, y de un modo u otro ha llegado a convertirse en un clásico. Nadie –al menos nosotros, no– duda de que con «Creature Shock» ocurrirá lo mismo. Y, a riesgo de repetirnos, una imagen no os demostrará nada de lo que «Creature Shock» dará de sí. Habrá que verlo, y habrá que creerlo.

ARTE PURO



PC

Nuestro personaje se mueva, dispara y corre como si de una persona de carne y hueso se tratara. La fantástica animación será uno de los grandes logros del juego.

PC

Todas las fases de «Creature Shock» están precedidas de unas espectaculares secuencias cinemáticas que nos preparan para la acción inmediatamente posterior.

ARGONAUT/VIRGIN
En preparación: **PC CD ROM**
ARCADE

Creature Shock» nos trasladará hasta un futuro cercano, el año 2023. La predilección de los programadores por el futuro no deja de ser curiosa, y de ofrecer –también es cierto– unos resultados espléndidos. El juego con lo desconocido y lo que nos reservan los años venideros han dado lugar a algunas de las más espectaculares producciones. «Creature Shock» puede ser la más espectacular de todas, porque romperá con todos los moldes y todas las reglas establecidas. ¿Qué oculta este juego para que nos impresione tanto?

Primero, se trata de un producto en el que se ha prescindido de todo tópico. Tanto visualmente como a nivel de jugabilidad. Así, por ejemplo, veremos en acción sprites gigantescos tridimensionales, renderizados, y moviéndose a una velocidad a-som-bro-sa. Tal y como si tuviéramos delante de nuestras narices a un ser vivo real. Alguna de las pantallas del juego, que aparecen en esta página, pueden servir de muestra, pero creednos, es imposible hacerse a la idea de lo que será «Creature Shock» con una imagen plana, y a un tamaño quizá no demasiado adecuado.

Segundo, y ya mencionado de pasada, la animación. Todos y cada uno de los monstruos, extraterrestres, animales, personajes, protagonista, etc. que se podrá contemplar en el juego, poseerán unas sensacionales animaciones, en los que el mínimo detalle ha sido cuidado con amor, mimo y lujo. «Creature Shock», en pocas palabras, puede llegar a ser tan real como vosotros mismos. ¿Es difícil creer todo esto?

LA MAGIA DEL CD

Las enormes –y quizá desconocidas– posibilidades que encierra el formato CD ROM, son aprovechadas en «Creature Shock» de un modo absolutamente increíble. No ya en cuestiones de audio –caso típico–, que también lo están; no ya en cuestiones de ofrecer un producto que pueda entretenernos durante muchos días por su extensión –caso más típico aún–, sino por explotar las posibilidades de la animación y los gráficos de esa manera.

Y eso, que el juego no puede ofrecer un argumento más clásico: héroe terrestre en busca de alienígenas que exterminar, antes de que ocurra a la inversa. Sí pero, ¡qué extraterrestres!

Lo mejor de todo, es que hasta el lector de CD más simple permitirá disfrutar el juego a tope, ya que sus programadores han diseñado «Creature Shock» en una resolución de 320x200 pixels, a 256 colores. El resultado es que no existirán problemas de compatibilidad con tarjetas SVGA, y las animaciones serán sorprendentemente fluidas y suaves, casi perfectas.

Y es que eso será lo mejor de un juego que es dinamita pura, acción sin límites. Una ambientación claustrofóbica, verista, fabulosa. Un control tan sencillo como llevar el ratón de un lado a otro para moverse y pulsar sus botones para disparar. Unos efectos sonoros alucinantes. Un programa que hará temblar el software desde sus cimientos. ¿Verdad o mentira? Permitidnos que os hagamos una pregunta: ¿habéis visto "Alien", la película? ¿Os gustó? ¿Os pareció realista? «Creature Shock» será mucho mejor.

F.D.L.

The Making of...





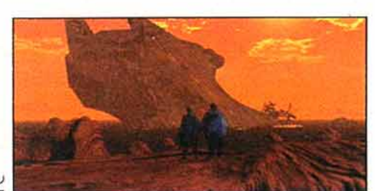
«Wing Commander III» vendrá en dos CD-ROMs. Tal cantidad de información estará ocupada en una buena parte por escenas de vídeo digitalizadas. En ellas, se han utilizado las técnicas más modernas de filmación y posterior traspaso a formato entendible por el programa. Para empezar, se han rodado a una serie de actores profesionales sobre un fondo de color azul, cada uno de ellos interpretando su papel a las mil maravillas. Entre ellos destacan Mark Hamill (serie de "La Guerra de las Galaxias"), Malcolm McDowell («La Naranja Mecánica» o «Calígula») y John Rhys-Davies («En Busca del Arca Perdida» o «Indiana Jones y la Ultima Cruzada»). Ante tal elenco de figuras, no podemos más que pensar que todas estas escenas serán auténticas maravillas del séptimo arte, que al ser trasladadas al ordenador serán si cabe más espectaculares.
Pero no acaba aquí la cosa, pues para los Kilrathi se han usado complejos sistemas de brazos mecánicos que simulan el movimiento de la boca cuando hablan, así como máscaras de un tamaño descomunal para dar la impresión de que estos seres son bastante más grandes que los humanos. Una vez filmados a los personajes sobre un fondo azul, se pasó a sustituir dichos fondos por un decorado renderizado realizado en una estación Silicon Graphics con programas de arte en tres dimensiones. Por último, se pasa a retocar los bordes de los personajes para que no de la sensación de estar pegados encima de un fondo realizado en ordenador, consiguiendo de esta forma un resultado impresionante, más propio de una película de la calidad de «Jurassic Park» que de un juego de ordenador.

Viejos Conocidos

WING COMMANDER III



PC



PC

- ORIGIN
- En Preparación: **PC CD-ROM**
- **SIMULADOR ESPACIAL DE COMBATE**

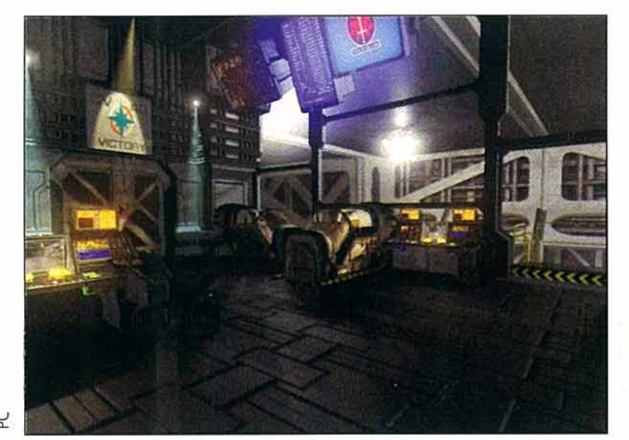
La saga de "Wing Commander" está a punto de vivir su tercera parte. Cierto es que a los dos primeros juegos de la serie les siguió algunos que tomaban su nombre («Wing Commander Academy» y «Armada Wing Commander»), pero no constituían una continuación en el más estricto sentido de la palabra. «Wing Commander III» viene dispuesto a hacer olvidar a sus antecesores con una calidad inusitada. La gran mayoría de vosotros llevaba bastante tiempo esperando que Chris Roberts se decidiera a realizar la tercera parte de la serie «Wing Commander».

Hace dos años que vio la luz «Wing Commander II», y durante todo este tiempo los aficionados a tan impresionante saga han estado rezando que apareciera una continuación. Sin embargo, otros proyectos en los que se ha visto envuelto Roberts le han impedido dedicarse a la realización de tan deseado programa. Pero estamos seguros de que la espera ha merecido la pena...

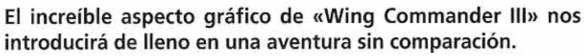
PELICULA INTERACTIVA

Si recordáis, la serie "Commander" de Origin introdujo el concepto de "interactive movie" (o "película interactiva"). Dicho concepto se basaba en la unión en un solo programa de una historia argumental detallada, secuencias animadas de calidad, una banda sonora dinámica y varias ramificaciones dentro de un mismo argumento. Más o menos se asemeja a una película, sólo que se desarrollaba en nuestro ordenador y nuestro papel era limitado.

Pues bien, «Wing Commander 3» ha partido de dichas premisas y las ha llevado al más alto nivel de sofisticación, nunca antes pensado. Ahora nosotros tomaremos un papel más activo en la historia, pues podremos decidir lo que ocurre en el juego, así como cuando queremos que suceda. De este modo el programa se convierte en una auténtica película en la que nosotros somos los protagonistas principales, donde todo gira a nuestro alrededor y de nosotros depende alcanzar el éxito o caer en el más estrepitoso de los fracasos.



PC



El increíble aspecto gráfico de «Wing Commander III» nos introducirá de lleno en una aventura sin comparación.



PC

El simulador será mucho más real, aunque bien es cierto que necesitará un ordenador potente para disfrutar de él a tope.

UNA PRODUCCIÓN A LO GRANDE

Nuestro personaje será el del Coronel Christopher Blair, un veterano piloto que ha conseguido una gran cantidad de victorias contra el imperio Kilrathi. En esta ocasión no sólo vamos a tener que luchar contra las naves enemigas, sino que también tendremos que tomar decisiones que afecten al desarrollo de la batalla, pues ya hemos subido de graduación y no podemos eludir ciertas responsabilidades.

Dicha batalla se realizará en varios lugares: en el espacio exterior, en la superficie del planeta hogar de los Kilrathi y también en el nuestro, en los cielos de Washington D.C. Tal variedad de escenarios estarán magníficamente representados a nivel gráfico, pues el programa incorpora una versión en SVGA, que hace que el realismo conseguido sea de lo más espectacular que hemos podido ver en los últimos años. Sin embargo, estamos pensando que para disfrutar de «Wing Commander III» en SVGA necesitaremos de un ordenador bastante potente, pues si para la versión en VGA normal son necesarios ocho megas de RAM y un procesador 486 DX, ya podéis echar cálculos para la de alta resolución. Pero es que disfrutar de lo bueno tiene un precio, aunque puede que para algunos sea un poco caro.



PC

O.S.G.

Volvamos la vista atrás

Desde tiempos inmemoriales, los comienzos del mundo de los videojuegos allá por el Jurásico, la intención de los programadores ha sido la de colocarnos dentro de su juego. Vamos, que nos sintiéramos integrados en la aventura. Y que mejor forma de hacerlo que mostrar una perspectiva en 3D y en primera persona. Como si nuestro monitor fuera una ventana al mundo. Al principio las máquinas no eran potentes y los problemas técnicos obligaban a realizar juegos con imagen estática, recordamos con cariño «West Bank» de Dinamic en el que teníamos que disparar, pulsando tres teclas, a los asaltantes de un banco del lejano Oeste evitando herir a los clientes. Eran los tiempos del Spectrum. Más tarde aparecieron los Amiga y Atari. Infogrames nos dejó boquiabiertos con «Hostages». En este programa debíamos convertirnos en miembros de élite de la policía francesa y liberar a los rehenes que unos terroristas retenían en una embajada. Las secciones 3D estaban muy bien resueltas a pesar de que no existía en ellas prácticamente movimiento y nos tuvimos que resignar a un scroll "pantallazo a pantallazo".

Con los estertores de los 16 bits llegó Dinamic a su mayoría de edad y los hermanos Ruiz nos regalaron con «Narco Police». Arcade y aventura más toques de estrategia conseguían una perfecta ambientación y una perspectiva tridimensional muy lograda. Los efectos de sonido del Amiga también ayudaban a conseguir que nos sintiéramos en la piel de unos auténticos miembros de la DEA.

Y para terminar no podemos olvidar «Predator 2» y sus clones. Son juegos en los que un "scroll" lateral y una diana en pantalla intentan hacernos creer que estamos en el lugar de la acción. Son sencillo de manejar y adictivos, algunos mejores y otros peores, pero en general bastante entretenidos.

DOOM 2

HELL ON EARTH

El "Doom's Day", es decir, el día del juicio final, está previsto para el 10 de octubre (el 10 del 10) por Id Software. Ese día verá por fin la luz uno de los juegos más esperados de todos los tiempos: «Doom2: Hell on Earth». Y no es para menos, ya que su primera parte, «Doom», aunque no llegó a ser distribuida en España, causó sensación entre todos aquellos que disfrutaron de su endiablada jugabilidad a través de BBSs y circuitos de importación. Ahora, sólo queda esperar. Pero mientras, os ofrecemos un pequeño adelanto de esta maravilla.

- **ID SOFTWARE**
- En preparación: **PC, PC CD-ROM**
- **ARCADE**

Superar un juego insuperable desde luego no es tarea fácil. Más aún cuando se trata de algo más que un juego, con toda una legión de seguidores. Por eso en ID Software se las han ingeniado para volvernos a sorprender, ya que, utilizando la misma herramienta de programación que en su anterior trabajo, han conseguido que esta nueva entrega de «Doom» sea aún más trepidante, vertiginosa y con más acción que nunca. Así, nos esperan infinidad de nuevos y laberínticos niveles tridimensionales con toda esa atmósfera claustrofóbica que tanto nos gusta y que a tanta gente hizo vibrar en «Doom».

El objetivo del juego sigue siendo el mismo: escapar con vida. Escapar y no dejarse atrapar por la multitud de soldados, monstruos y trampas con los que nos encontraremos a medida que vamos superan-

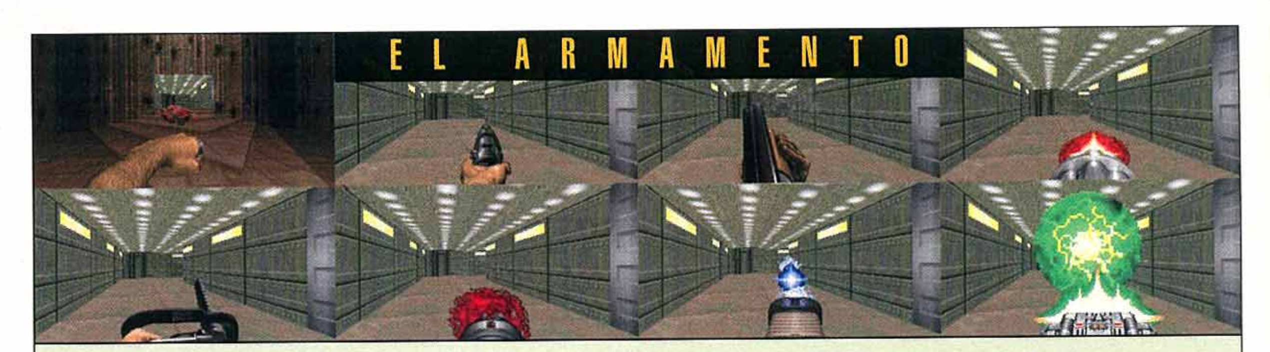


«Doom 2» es un juego verdaderamente violento que ha recibido la clasificación voluntaria "para mayores de 18 años". No nos extraña...



La ametralladora es una de las armas más efectivas, y espectaculares, contra los cientos de enemigos que intentan destruir a nuestro protagonista.

Acción sin



EL ARMAMENTO

Una de las características de «Doom» que lo hicieron famoso, fue la variedad de armas que podíamos utilizar para literalmente acribillar al enemigo. Estas armas se iban recogiendo a medida que se avanzaba en el juego, e iban ganando en eficacia y espectacularidad.

Pues bien, en esta segunda parte también podremos utilizar desde la más rústica de las pistolas hasta el arma más sofisticada. Contaremos igualmente con el rifle, modificado para la ocasión, ya que podemos ver la mano de nuestro protagonista cada vez que la carga, la motosierra para ataques "sanguinarios" cuerpo a cuerpo, la metralleta, el lanza granadas, y el arma láser que fulmina todo ser viviente que se encuentre en pantalla.

Cada arma dispone de su correspondiente munición, solo que unas, lógicamente, "consumen" más que otras. Todo un arsenal con diferentes técnicas de ataque, para salir victoriosos de esta excitante misión.



PC

«Doom 2» es bastante más difícil que su predecesor. Los monstruos que os encontraréis por el camino son mucho más agresivos y mucho más peligrosos.



PC

Aunque la sierra eléctrica es un arma en cierta medida difícil de encontrar, es quizás la más "aparente" hablando en términos de destrucción...



PC

Una de las características más curiosas de «Doom 2» es el poder eliminar a los "bichos" a largas distancias dependiendo del arma que tengamos.

n límite

LAS OPCIONES

Si hemos mencionado al principio de este comentario que "Doom 2" es más que un juego, es porque dispone de una serie de opciones avanzadas que son realmente especiales y espectaculares. Todas ellas se ejecutan mediante una línea de comando antes de empezar el juego, y forman una especie de "lenguaje" con el que podemos jugar en red con varios jugadores, jugar a través de módem, o modificar algunos parámetros del juego. Entre estos parámetros se encuentran la dificultad del juego, la aparición o no de monstruos y su rapidez de movimientos durante la acción, el nivel en el que queremos empezar el juego, e incluso incrementar nuestra velocidad respecto al resto de jugadores, opción esta considerada como "trampa" si jugamos en el modo de un jugador.

Otra de las opciones más interesantes que nos proporciona «Doom 2: Hell on Earth» es la posibilidad de grabar nuestras partidas para posteriormente ejecutarlas independientemente sin necesidad del juego, para sorprender a propios y extraños con nuestra sangre fría y saber hacer.

DOOM Y SUS HERMANOS

La moda que ha impuesto «Doom» ha hecho que sus hermanos "de sangre" se multipliquen y compartan el éxito con él. Aquí tenéis los títulos más atractivos



Sega 32X

DOOM PARA 32X

Las consolas reciben la visita de «Doom» y qué mejor juego para inaugurar la primera máquina de la nueva generación. «Doom 32X» estará en breve disponible y os podemos decir que es exactamente igual a su versión ordenador. Espectacular.



PC

SYSTEM SHOCK

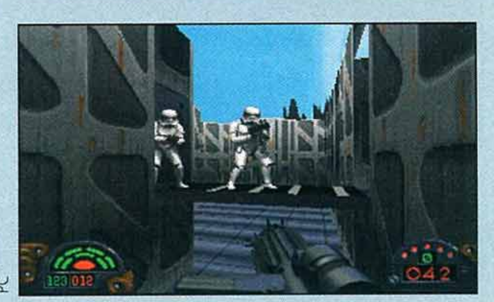
Un ordenador se ha vuelto loco y sólo nosotros seremos capaces de detenerlo. Terror a lo «Doom» en una estación espacial en órbita. Es menos arcade e incluye elementos de aventura. No basta con matar y matar sino que tendréis que resolver algunos puzzles algo más complejos que los de «Doom». Algo más complicadillo pero igualmente adictivo.



PC

CYCLONES

Origin y Raven no podían quedarse cruzados de brazos ante tanta avalancha de juegos "doomescos". Resultado: se ha mejorado la herramienta empleada en «ShadowCaster» y se ha creado un programa emocionante, simple y adictivo. Lo mejor serán sin duda sus gráficos y sus enormes posibilidades de movimiento.



PC

DARK FORCES

¿Y que hace LucasArts mientras tanto? Pues desarrollar un programa en CD-ROM en el más puro estilo «Doom» pero en el interior de la Estrella de la Muerte. Si os sentís Han Solo y queréis liberar al Universo de la Tiranía del Emperador Palpatine este será vuestro juego. Estará en la calle probablemente antes de final de año.



PC

CORRIDOR 7

Gametek y Capstone le compraron la "herramienta" de hacer juegos a ID y el resultado es un arcade situado en espacio en el que os enfrentaréis a las criaturas más curiosas del universo. Violencia y adicción en un juego bastante entretenido aunque sin llegar a los niveles de «Doom».



PC

BODY COUNT

Aparecerá en breve de la mano de Capstone y es la lógica evolución de «Corridor 7». Promete tener mejores gráficos y muchos más enemigos. ¿Será cierto?



PC

THE TERMINATOR RAMPAGE

Eres un buen Terminator y tienes que eliminar a todos los enemigos que te impiden el acceso a los datos que darán la victoria a la futura batalla entre las máquinas y el hombre. Gráficos digitalizados, lo que requiere un potente ordenador, en un sensacional juego de Bethesda Software que parece que, ¡por fin!, aparecerá en breve en nuestro país.



PC

BLAKE STONE

Apogee no ha querido perder el tren de los juegos tipo «Doom» y ha sacado a la venta una especie de "Wolfenstein mejorado". Lo que han hecho es integrar elementos de aventura, algún puzzle que otro, y mejorar las rutinas de gráficos y movimiento. Divertido y económico, no en vano funciona a través de los canales de shareware.

Comparte y triunfarás

¿Por qué «Doom» ha sido un éxito tan importante? Hay varias razones. La primera y quizás la más importante es su grado de realismo. «Doom», y «Doom 2», parecen una película. Cuando te sumerges en la aventura te sientes realmente como si estuvieras allí, defendiendo a tu planeta contra una terrible horda de violentos alienígenas.

Pero no sólo es esa la razón del atractivo de este sensacional programa. El mundo de las BBS ha tenido mucho que ver con la eclosión del fenómeno «Doom». «Doom» fue distribuido en un principio por los habituales canales de "shareware" o dominio público. Se trataba de ver el primer episodio y si te gustaba, algo que todo el mundo daba por hecho, no tenías más que pedir el juego completo por correo. Esto hizo que «Doom» se popularizara tremendamente. Todo el mundo conocía «Doom»..., y comenzaron a trastear con él con el beneplácito de sus creadores. En cualquier BBS que se precie o cualquier CD-ROM de "shareware" encontraréis cientos de utilidades para este juego. Desde editores de niveles hasta nuevos efectos de sonido o rutinas que cambian la apariencia de algunos de los personajes. Junto a estos "add ons" son de dominio público los trucos que hacen que durante la aventura seas invencible o que tu suministro de armas sea prácticamente inagotable, probad a teclear IDKFA en mitad de una partida. Dicen que en la variedad está el gusto y todos estos añadidos revitalizan el programa a pesar de que lo hayamos jugado de "pe a pa".

Por último debemos citar la posibilidad de disfrutar de «Doom» en una LAN, una red de área local. «Doom» compartido entre dos jugadores puede acabar con el rendimiento de cualquier empleado. Es algo especial, casi como una droga, algo que deberíais experimentar todos aquellos que dispongáis de una red o de dos ordenadores conectados con un simple cable "null modem".

¿Os parece poco? «Doom» fue un tremendo bombazo y todos esperábamos como agua de mayo esta segunda parte. Puede que «Doom 2» no aporte nada nuevo a la primera parte pero en nuestro país no llegó a venderse el original así que esta continuación se puede calificar de imprescindible para todo aquel que sea un "jugón impenitente". Nosotros lo somos y «Doom 2» será con toda seguridad uno de los programas más vendidos del año.



LA VIOLENCIA

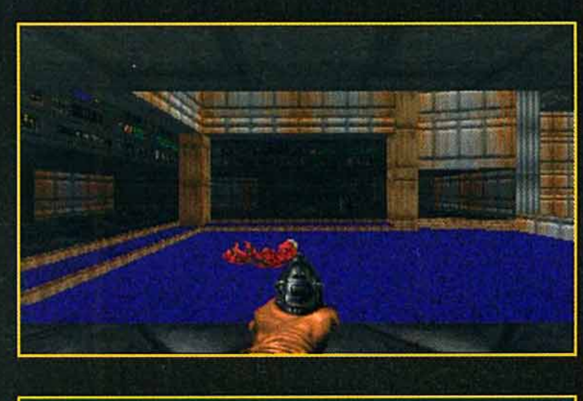
Vamos a adelantarnos a los comentarios insidiosos que sin duda desatará este juego, basados en la violencia. Porque "Doom2" es violento y sangriento; sería de hipócritas negarlo. Durante el juego podremos ver cómo nuestros enemigos saltan en pedazos al ser atravesados por nuestros proyectiles o por la sierra mecánica. De acuerdo. Pero esto no hace sino aumentar el realismo del juego, que en definitiva es su mayor aliciente. Por otro lado, creemos que los usuarios de PC son lo suficientemente conscientes para saber que se trata de un juego. Además, las guerras no las hemos inventado nosotros. Y si alguien, después de jugar al "Doom2" coge una sierra mecánica y se lía a matar gente, no lo dudemos: estaba ya enfermo mucho antes de conectar su ordenador.



Las calaveras y los cíclopes aparecen en «Doom 2» desde los primeros niveles de juego, con lo que no podremos descuidarnos ni un momento.



Si disparáis con el cañón portátil y estáis cerca de un obstáculo, lo que os ocurrirá será que el obús os estallará en plena cara. Con fatales consecuencias, claro.









LA MAQUINA DE MATAR

ID no es una compañía recién llegada a este mundillo. Y «Doom 2» no es ni mucho menos un juego original. La apuesta de ID por este tipo de programas viene ya desde hace algunos años. El primer título que empleo está curiosa perspectiva se llamó «Wolfenstein 3D» y transcurría en el interior de un castillo, el castillo de Wolfenstein, que era la sede del futuro IV Reich. El enemigo final de "Wolf3D" era el mismísimo führer resucitado de entre las ruinas de su búnker berlinés. «Wolfenstein 3D» era una pequeña maravilla para la época. Y muy adictivo.

La continuación de "Wolf3D" se llamó «Spear of Destinny» y lo más que añadía al clásico eran nuevos niveles repletos de acción y más enemigos. La tercera bomba de ID se llamó «Doom» y qué os vamos a contar de este sensacional juego que vosotros no sepáis ya... Pues que fue un auténtico exitazo en los Estados Unidos y en Inglaterra y que no llegó a nuestro país. Un error que va a ser corregido con este «Doom 2».

do niveles. Pero eso no es todo, porque al mismo tiempo, el factor aventura estará muy presente. Deberemos encontrar interruptores que nos abrirán puertas sin las cuales será imposible continuar, llaves ocultas con las que accederemos a otras estancias, armas, municiones y botiquines, así como hacer buen uso del mapa, que nos irá descubriendo las zonas visitadas de cada nivel.

Pero no cabe duda de que la acción es la baza principal de este fabuloso programa. Porque una vez comenzada una partida, nos sumergimos por completo en el desarrollo del juego, gracias al increíble realismo que han conseguido, de nuevo, los hábiles chicos de ID. A esto hay que sumar otros factores como el del sonido: podremos oír nuestra propia respiración entrecortada, así como los gritos del enemigo al ser derrotado.

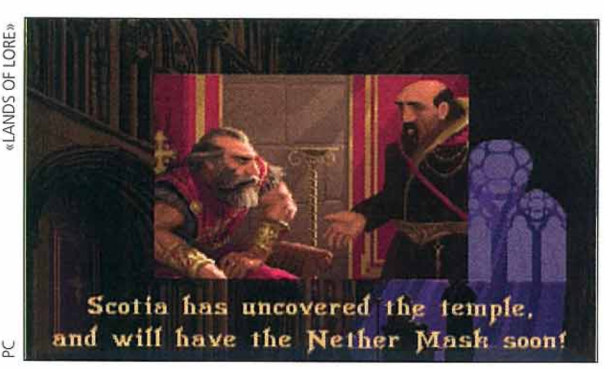
En definitiva, «Doom2: Hell on Earth» no defraudará a ningún usuario ya que mantiene, e incluso supera con mucho, todos los ingredientes que hicieron de la primera parte un auténtico mito clásico de los juegos para PC.

F.J.R.

Los nómadas del Rol

DE AHORA EN ADELANTE NUESTRA REUNIÓN VA A SER ITINERANTE. ESTO SIGNIFICA QUE LA IREMOS CELEBRANDO EN LOS DISTINTOS TERRITORIOS A QUE NOS LLEVEN LAS AVENTURAS OBJETO DE ESTA REUNIÓN. PERDONAD POR AVISAROS TAN PRECIPITADAMENTE, AUNQUE ESPERO QUE HAYÁIS LLEGADO A TIEMPO LA MAYORÍA AL NUEVO MUNDO: TERRA.

Efectivamente, estamos en la mayor de las islas de este mundo, en el que comienza la saga "Might and Magic" publicada en España. Supongo que el viento soplando entre los árboles de Evil Eye Forest ser agradable para la comunidad. Aquí cerca están los llamados Salones de la Locura, a los que luego, si queréis, haremos una visita turística. Por cierto, que algo más al norte hay una extraña pirámide de incierta procedencia. Bueno, ya iremos recibiendo noticias de los numerosos aventureros que por aquí pululan En otro orden de cosas, son también dignos de nuestra atención los sucesos que acaecen en Pagan, donde el Avatar no sabe cómo regresar a su patria Britannia, y el misterio de las puertas del infinito, en la ciudad de Koren Bahnir. A todas estas historias y a algunas otras dedicaremos hoy la reunión, que pasa ya a vuestro turno.



«LANDS OF LORE» PC



«PAGAN» PC

OTROS MANIACOS

Recibimos noticias de la nublada Londres. Quién diría que existen sitios donde no resplandece este magnífico sol de Terra. Allí se encuentra Francisco Araña, de S. Fernando de Maspalomas (G. Canaria). Las entrañas para saciar al perro las encontrarás en uno de los barriles de la calle. En cuanto a la vestimenta para no ser reconocido, usa el sentido común: no te pongas nada excesivamente llamativo y piensa que, por muy disfrazado que vayas, a los policías no los vas a engañar. Más tétrico que el Londres del siglo XIX resultan unos estudios de cine tomados por Cancerbero. Como bien sabéis, esto ocurre en «Elvira II», juego en que Francisco no encuentra las raspas de pescado. Pues bien, tan fundamental ingrediente para el hechizo Flotar se encuentra en las Catacumbas, en su nivel cuatro. Lo único que puedo añadir es que las explores bien para encontrarla.

Y no podía pasar mucho tiempo sin recibir noticias de Pagan, de la mano de Jaime Falcon, de Valencia, quien encuentra la aventura apasionante, con trama bien definida y excelentes gráficos; las secuencias arcade son un gran acierto así como la perspectiva isométrica usada. El único defecto, para Jaime, es el sistema de hechizos, ya que "es muy engorroso cargar con tantos ingredientes". Por supuesto, los seis puntos de Jaime va a este juego. Y, tras el panegírico, las preguntas. Primero, parece que Jaime ha perdido la piedra de teletransporte. Mal rollo, tío, porque me parece que no existe ningún otro objeto con tan magnífica propiedad. Ya en el monasterio del Viento, parece que alguien ha robado el foco de curación al hermano Xavier. Para desenmascarar al ladrón (con pruebas, porque estoy seguro de que ya tienes un sospechoso) toca hacer de detective: pregunta a los demás miembros de la Orden y usa el hechizo An Qas Lor para saber quién te miente.

Al enclave de los hechiceros se llega desde Stone Cove, en concreto atravesando una doble puerta situada en el extremo oeste de las cuevas. Finalmente, el rescate de Hydros, como ya comentaba en una sección anterior, exige llenar el lago Carthax. Para hacer esto deberás de encontrar una tumba estratégicamente situada y usar el hechizo que siempre se usa en las tumbas y que todos los nigromantes de pro deberíais conocer.

Aprovechemos ahora el receso para respirar un poco el fresco aíre de este bosque, entre cuyos habitantes hay varios gitanos en sus carromatos, con útiles baratijas que ofrecer. Pero también hay seres hostiles: ¿no os parece oir gritos entre la maleza? Quizá alguno de los temibles vampiros gigantes ha encontrado una victima desprevenida. Pero vosotros no os preocupéis: estáis con Ferhergón, respetado por bestias, hombres y diosecillos.

Me llegan ya algunas noticias de «Ishar III», con preguntas que paso a exponer al cónclave: ¿qué hay que hacer tras volver de la segunda era, en la que matas al jefe de la tribu y provocas así un cambio en la fisonomía de la ciudad? Estoy seguro de que varios maniacos agradecerán una pronta respuesta a sus desvelos.

Otro lugar bastante agradable, al menos antes de la llegada de Scotia, eran las Lands of Lore. Jorge Piedrafita, de Pamplona (Navarra), están las cavernas Catwalk, a las que acaba de llegar a través de una puerta secreta en la posada Bruno de Yvel. Aquí ha derrotado a los comandantes de las tropas de la oscuridad, y ha obtenido de la batalla, entre otras cosas, un guantelete. El problema estriba en que no tiene ningún lugar por donde ir. Si has explorado las paredes, te habrás extrañado al ver unas marcas de mano en algunas. Aplicando el recién adquirido guante sobre dichas hendiduras algunos muros revelarán acceso a nuevas zonas, cuya exploración te conducir eventualmente a las llaves que reclamas, y a la respuesta de las otras preguntas que formulas y que, lógicamente, no quiero descubrirte ahora.

Jesús Cuevas, de Benavides de Órbigo (León) tiene algunas preguntas sobre «Wizardry VII», que de inmediato propongo a la asamblea: ¿cuál es la secuencia de pasos a realizar en el mural Twisted Heads de Museo Curio en New City?, ¿qué hay que gritar en el pozo de Munkharama?, ¿cómo se utiliza el "ordenador" de la "policía" de New City?, ¿cómo se llaman las brujas de las montañas? Todos los votos de Jesús van para el juego objeto de sus preguntas, que confieso tener ganas de ver, y espero que pronto sea traído a España. Por cierto, Jesús, da recuerdos a Nolo de mi parte (lo conoces, ¿verdad?). Hinchad vuestros pulmones con el fresco aíre del paraje, pues la reunión toca a su fin. Ya el viento arrecia y el sol se pone. El misterio de las pirámides sigue sin resolverse y los días de las islas de Terra están contados. Disfrutad del paisaje por, quizás, última vez. La siguiente reunión tendrá lugar en otro lugar, del que seréis puntualmente informados. Y disfrutaremos, el próximo mes, más.

Ferhergón



CALABOZOLISTA

El dominio de los "Ultima" es, en esta ocasión, realmente abrumador. En el anunciado duelo con los "Might and Magic" no hay color hoy por hoy, y me temo que las razones son los aspectos gráficos, en que "Ultima" supera con creces a sus rivales, y, dentro de estos, «Ultima VIII. Pagan», que ya se ha acomodado en el trono de juego del mes. Tanto «Lands of Lore» como «Eye of the Beholder III» no causarán sorpresa al seguidor de nuestra Calabozolista, pues llevan ya unos meses asomándose por estos puestos, de los que se hacen acreedores por su calidad indudable. Más inesperada es la reaparición de uno de los superclásicos del rol en España. Y no me extraña, porque «Dark Heart of Uukrul» sigue siendo igual de entretenido y de desafiante. Pronóstico: se mantendrá de número uno «Pagan». Los demás puestos están más abiertos, y se los repartirán los shar, los "Might and Magic", los restantes "Ultima", «Lands of Lore» y algún "Eye of the Beholder". Con predicciones así no se equivoca nadie.

Votos contabilizados en el mes de septiembre-94:

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:

1. Ultima VIII: Pagan
2. Ultima VII: The Black Gate
3. Lands of Lore
4. Eye of the Beholder III: Assault on Myth Drannor
5. Dark Heart of Uukrul



Punto de mira

Aprendices de cazafantasmas
GHOUL PATROL

Cuando una pareja de jóvenes se ponen a hurgar en los antiguos libros de una biblioteca puede pasar de todo, como por ejemplo que liberen a multitud de fantasmas que en pocos minutos se hacen dueños de la ciudad...


SUPER NINTENDO
El ataque a nuestro héroe comienza en la biblioteca.


SUPER NINTENDO
Nuestra heroína se defiende a su vez, de uno de los numerosos fantasmas.

■ **LUCASARTS**
■ Disponible: **SUPER NINTENDO**
■ **ARCADE**

Pues efectivamente, eso es lo que ha sucedido: los fantasmas campan a sus anchas por la biblioteca, por las calles, por los hospitales, etc., creando el caos a su alrededor, destrozándolo todo y haciendo la vida imposible a todo aquél al que van encontrando en su camino. Pero como este desastre no puede ser, hay que arreglarlo. Y ¿a quién le toca?..., pues a quien lo provocó. Tomamos el papel de un chico y una chica que quieren limpiar la ciudad de seres ectoplásmicos.

Deberemos escoger a uno de ellos y empezaremos por la biblioteca, iremos armados con una pequeña ballesta, y nuestra misión será mandar a todo fantasma o espectro que nos encontremos al lugar de donde vinieron; pero también tendremos que preocuparnos de liberar a esos aterrorizados ciudadanos que se cruzarán en nuestro camino; una vez que hayamos liberado a todos, pasaremos de nivel.

Como ya es habitual, repartidos por el mapeado iremos encontrando objetos que nos serán de gran utilidad como son, nuevas armas, pociones que nos restaurarán la vida, bolsas de dinero o una curiosa pócima que logrará que nos transformemos en la mismísima muerte, así armados con nuestra guadaña disfrutaremos de la inmunidad, que en realidad nos durará unos instantes. Por supuesto no podrían faltar los queridos monstruos de final de fase, que nos lo pondrán un poquito más difícil si de por sí todavía no fuera suficiente.

Los gráficos son variados y están bien conseguidos, recreando la atmósfera fantasmagórica que el juego requiere, pero no obstante tiene el inconveniente de que el movimiento del personaje resulta un tanto lento. Las animaciones, tanto las del personaje como las de los monstruos están bastante bien hechas –se nota el buen hacer de los chicos de LucasArts– y la música cumple correctamente su función, al igual que los ruidos y sonidos de fondo. Los decorados son buenos y varían en cada fase, no ocurre lo mismo sin embargo, con los monstruos que se repiten de una fase para otra, aunque eso sí siempre surgen nuevos.

Dicho todo lo cual, podemos concluir diciendo que se trata de un juego correctamente realizado y con una serie de características que lo hacen bastante "jugable", cumpliendo a la perfección el objetivo para el que al parecer fue creado: entretener, sin muchas más pretensiones.

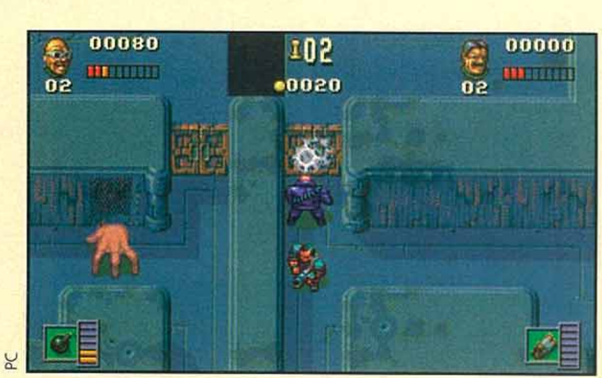
C.S.G.

Juego correcto, aunque el movimiento es un poco lento. **80**

ORIGINALIDAD	65
GRÁFICOS	76
ADICCIÓN	80
SONIDO	78
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	79

Destrucción total
THE CHAOS ENGINE


PC
Son seis los valerosos soldados que lograrán escapar del ataque de la máquina asesina.


PC
Tal y como vemos en la pantalla siempre deberán ser dos los soldados que participen en la jugada.


PC
La inteligencia, la destreza en el manejo de las armas y los diferentes objetos nos ayudarán a conseguir el objetivo.



PC
Para poder acceder a una nueva fase del juego deberemos encontrar las torres ocultas.

Los Bitmap Brothers atacan de nuevo. ¿Os acordáis de su plataformero arcade «Gods» o del trepidante matamarcianos «Xenon 2»...? Pues preparaos para disfrutar de «The Chaos Engine», un fantástico juego del que, sin duda, cuando pase algún tiempo también os acordaréis.

■ **RENEGADE/ BITMAP BROTHERS**
■ Disponible: **PC, MEGA DRIVE, SUPER NINTENDO, AMIGA Y AMIGA 1200 (IMPORTACIÓN)**
■ **ARCADE**

Una máquina, que parecía ser un mecanismo tecnológicamente perfecto, se ha convertido en un arma mortal y devastadora por culpa de un fallo científico. Todo lo que se acerque a este invento, bien sea animal o persona, sufrirá una horrible mutación, convirtiéndose en un asesino fuera de control. El objetivo es claro: destruir dicha máquina, pero ¿quién se va a atrever a enrolarse en tan peligrosa misión...? Pues un grupo formado por seis valerosos soldados, que gracias a su valor e inteligencia han conseguido escapar del letal artefacto.

Estos seis integrantes son los personajes que podremos escoger para entrar en acción en «The Chaos Engine». Siempre tendrán que ser dos los soldados que participen en el juego, asumiendo la máquina el manejo del segundo personaje, si es que no jugamos con otro amigo.

Cada uno posee sus propias características de inteligencia, destreza, manejo de armas y demás, que se pueden mejorar recogiendo ciertos iconos que encontraremos esparcidos estratégicamente a lo largo de todo el mapeado. Esta operación será una constante a lo largo de las dieciséis fases de que consta cada mundo, que son cuatro. Además del objetivo principal –que consistirá en encontrar torres ocultas, que nos abrirán la puerta de acceso a la siguiente fase–, tendremos que ir recogiendo iconos continuamente como por ejmplo, monedas, unidades de energía, poder de fuego, etc., para hacernos más llevadera nuestra misión final.

«The Chaos Engine» es un arcade de una frenética acción, ya que no hay apenas momentos de relax con los que deleitarnos mirando el paisaje. Y menos mal, porque, la verdad sea dicha, gráficamente el juego no es nada genial: sus gráficos no pasan de ser simples, pero eso sí, en todo momento cumplen su función ilustradora. No así su sonido, que destaca bastante más, con efectos de todo tipo y con la inclusión de muchas voces digitalizadas. Ahora bien, ya podéis armaros de paciencia porque vais a sudar de lo lindo intentando acabar cada una de las fases, ya que realmente es complicado. La dificultad únicamente baja un poco cuando se juega contra un amigo, ya que el personaje manejado por la máquina, no es muy "inteligente", y enseguida se le vence. De cualquier forma, ¿desde cuándo los juegos de los Bitmap Brothers son fáciles de resolver?

E.R.F.

Disfruta de un adictivo caos, en tu ordenador. **87**

ORIGINALIDAD	65
GRÁFICOS	75
ADICCIÓN	90
SONIDO	80
DIFICULTAD	87
ANIMACIÓN	78

Recomendados

1. **SYSTEM SHOCK** — *ORIGIN (PC)*
2. **INFERNO** — *OCEAN/DID (PC, PC CD-ROM)*
3. **SUPER RETURN OF THE JEDI** — *JVC (SUPER NINTENDO)*
4. **RISE OF THE ROBOTS** — *TIME WARNER (PC, PC CD-ROM)*
5. **DOOM 2. HELL ON EARTH** — *ID (PC, PC CD-ROM)*
6. **UNDER A KILLING MOON** — *ACCESS (PC CD-ROM)*
7. **DAWN PATROL** — *EMPIRE (PC)*
8. **HEIMDALL 2** — *CORE DESIGN (PC)*
9. **DREAMWEB** — *EMPIRE (PC, PC CD-ROM)*
10. **SHAQ FU** — *E.A./OCEAN (MEGA DRIVE, SUPER NINTENDO)*
11. **ISHAR 3** — *SILMARILS (PC)*
12. **CD BASKET** — *DINAMIC MULTIMEDIA (PC CD-ROM)*
13. **DELTA V** — *U.S. GOLD (PC)*
14. **DARK LEGIONS** — *S.S.I. (PC, PC CD-ROM)*
15. **PGA TOUR GOLF 486** — *E.A. SPORTS (PC CD-ROM)*
16. **POWER RANGERS** — *BANDAI (GAME GEAR, MEGA DRIVE, GAME BOY, SUPER NINTENDO)*
17. **MORTAL KOMBAT II** — *ACCLAIM (GAME GEAR, MEGA DRIVE, GAME BOY, SUPER NINTENDO)*
18. **MICROMACHINES** — *CODEMASTERS (PC)*
19. **TIE FIGHTER** — *LUCASARTS (PC)*
20. **THEME PARK** — *BULLFROG (PC, PC CD-ROM)*

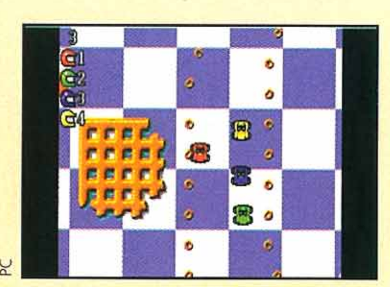
Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que, a nuestro juicio, destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.



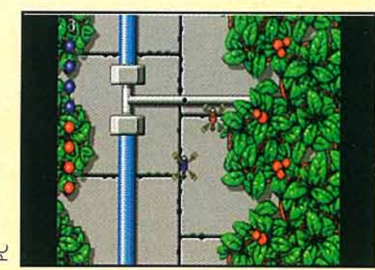
Carreras en miniatura

MICROMACHINES

¿Os imagináis que los vehículos en miniatura MicroMachines pudieran moverse a voluntad? ¿Os imagináis que los podéis manejar y conducirlos por los rincones de vuestra casa? Pues ya podéis dejar de imaginar porque ahora es posible.


PC

Para empezar bien el día, una carrera durante el desayuno, y ¡en forma!


PC

!Helicopteros en el jardín! Tened mucho cuidado con las ramas.

- **CODEMASTERS**
- Disponible: **PC, AMIGA (IMPORTACIÓN)**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **ARCADE**

Es cierto, a partir de ahora vamos a poder disfrutar de nueve de esos pequeños vehículos haciendo carreras con ellos tanto contra el ordenador como contra nuestros amigos. Dispondremos para ello de 32 pistas diferentes situadas en nueve rincones diferentes de una casa, desde la bañera hasta una mesa de billar, pasando por el suelo del patio, el garaje, la mesa del desayuno o el invernadero. Además cada escenario cuenta con un tipo de vehículo específico como son coches de fórmula1, tanques (que disparan y todo), helicópteros, coches deportivos o lanchas motoras (que como habréis ya adivinado correrán en la bañera).

Podremos correr tanto en campeonato contra más vehículos como en uno contra uno, corriendo todos los circuitos disponibles o bien uno determinado. También elegiremos el nivel de dificultad de nuestros contrincantes representados por once graciosos personajillos a cual más loco y extraño. Además cuando ganemos tres carreras seguidas en un campeonato correremos una prueba contra-reloj con un coche especial para obtener una vida adicional. Normalmente tras cada carrera hay corredores que abandonan, cuando sólo quedemos nosotros seremos proclamados Campeón de MicroMachines.

En el aspecto técnico nos encontramos ante un juego muy bien realizado, de gráficos bien definidos y muy graciosos (sobre todo al elegir los oponentes). El sonido cumple con su cometido sin ser ninguna maravilla; pero lo más importante del juego, el movimiento de los vehículos, está conseguido a la perfección resultando muy suave y realista, suponiendo que los MicroMachines pudieran moverse así en realidad. Si además añadimos que este juego funciona tanto bajo DOS como en Windows, y que tiene la adictividad que proporcionan muchos juegos simples estamos frente a uno de los juegos más divertidos dentro de su género.

Para pasar un buen rato entretenido sin romperte la cabeza y olvidarte de resolver complicados enigmas.

C.S.G.

Móntate una espectacular carrera en tu propia casa. **80**

ORIGINALIDAD	80
GRÁFICOS	85
ADICCIÓN	93
SONIDO	77
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	83

Furia sobre el hielo

NHL HOCKEY 95

Si os gustó NHL Hockey estáis de enhorabuena, pues Electronic Arts nos presenta una versión mejorada, esta vez en CD-ROM, que hará las delicias de los aficionados a los deportes, y en especial al hockey sobre hielo. Y si no tuvisteis ocasión de ver aquel programa, éste colmará vuestras espectativas.

- **ELECTRONIC ARTS**
- Disponible: **PC CD-ROM**
- T. Gráfica: **VGA**
- **DEPORTIVO**

Como era de esperar, NHL Hockey 95 supera, y con mucho, a su predecesor, del que adopta su estructura y forma. El juego está planteado como un simulador de hockey de perspectiva vista desde arriba, en el cual podremos configurar a nuestro antojo hasta el más mínimo detalle del mismo.

A la hora de jugar tenemos tres opciones claras para comenzar: jugar un partido de exhibición, comenzar (o continuar) una liga o un play-off. En cualquiera de ellas podremos elegir las alineaciones, variar la formación del equipo y, si lo deseamos, modificar distintas opciones que afectarán al desarrollo del juego como la inclusión o no de penaltis, faltas, sonido, voces digitalizadas, etc. Otra de las opciones interesantes que incluye es la de poder repetir las jugadas a cámara lenta, rápida, o fotograma a fotograma.

Haremos tanto el papel de jugadores como de entrenador, ya que además de trenzar nuestras jugadas sobre el terreno de juego podremos hacer cambios durante el partido, variar las estrategias, la



PC

La falta máxima va a ser ejecutada: peligro para nuestra portería.



PC

Ver jugadores en el suelo no es raro en partidos de éste deporte.

alineación, comprar jugadores, etc. Pero esto no es todo, además el juego es una completísima base de datos de todos los jugadores y equipos de la NHL (liga de hockey sobre hielo de Estados Unidos y Canadá) en la cual podremos ver y modificar tanto características técnicas de los equipos y jugadores como configuración y componentes de los mismos. Además incluye una interesante opción para crear jugadores a nuestro gusto partiendo de cero. Por supuesto, permite cargar y salvar ligas, playoffs y bases de datos, así como sacar los listados por impresora.

Este es un relevante ejemplo de como el empleo del CD-ROM puede mejorar notablemente la calidad de un juego ya de por sí bueno mediante la inclusión de digitalizaciones de voz, gráficos de gran calidad y alta definición; a los que se suman las mejoras en el terreno de juego y el detalle con el que están representados tanto los jugadores como el público que aplaudirá nuestras fabulosas jugadas sobre el hielo. M

C.S.G.

La calidad del CD-ROM se hace notar en esta nueva entrega. **83**

ORIGINALIDAD	70
GRÁFICOS	82
ADICCIÓN	77
SONIDO	85
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	80

¿Dónde está la imaginación?

STAR CRUSADER

Las dos sagas de programas estrellas en el campo de los simuladores espaciales de combate -nos referimos a «Wing Commander» y «X-Wing»-«Tie Fighter»- parece que van a tener otro competidor. Se trata de «Star Crusader», que viene a ser una mezcla de las mejores cualidades de ambas series.

- **GAMETEK/TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE**
- Disponible: **PC, PC CD-ROM**
- V. Comentada: **PC CD-ROM**
- T. Gráfica: **VGA**
- **SIMULADOR ESPACIAL**

Star Crusader» es un simulador de combate espacial que incorpora varios elementos de los simuladores realizados por Origin y LucasArts. Entre las cosas que han cogido del primero se sitúa el argumento y la forma de la nave en el combate. Mientras, del segundo han adoptado el sistema de ir de una opción a otra por medio de puertas que comunican diferentes lugares de una estación espacial, el simulador de combate en su apartado gráfico, algunas de las naves (en concreto hay tres que son iguales a un TIE Interceptor, un TIE Fighter y un X-Wing) y las diferentes teclas que sirven para activar los distintos mandos de la nave.

Podemos entrenar en un simulador para hacernos con los controles de la nave eligiendo el tipo de nave así como las que serán nuestros enemigos en el combate y si se da el caso, su nivel de pericia. Una vez adquirida la suficiente pericia, podremos pasar a realizar las más de un centenar de misiones en las que probar nuestras habilidades. En función de nuestra labor la recompensa serán importantes condecoraciones o caer en el olvido de nuestro líder.

«Star Crusader» es un juego algo difícil de evaluar. Ello es debido a que a pesar de que posee bastantes cosas interesantes, la gran mayoría de ellas están tomadas de otros programas.

En cuanto a los gráficos, destacar las diferentes texturas de cada nave que hacen más atractivo al programa. De todos modos, se incluye una opción para desactivarlas que permite una mayor velocidad del juego, pues las naves se convierten en simples polígonos rellenos. Y por último la animación. El movimiento de nuestra nave se realiza igual que en el «Tie Fighter», es decir, con el ratón podemos girar hacia los lados o arriba y abajo, así como rotar sobre el eje central de la nave si pulsamos el botón derecho del ratón. Para finalizar, hablar un poco sobre apartados tan importantes como son la adicción y la dificultad. Para variar, vamos a comenzar por la última, diciendo que está bastante bien medida, pues el programa incorpora varios niveles para que nadie se quede sin poder disfrutar de «Star Crusader». Y ello repercute en una adicción moderada, ni muy alta que nos haga estar pegados al ordenador todo el día, ni tan baja que nos haga olvidar el programa en algún cajón de la mesa a las primeras de cambio. M

O.S.G.



PC

A muchos de vosotros os sonará bastante esta aventura galáctica.



PC

Es una lástima que la buena calidad se oculte en un poco original programa.

Un programa nada original aunque bien realizado. **72**

ORIGINALIDAD	41
GRÁFICOS	82
ADICCIÓN	79
SONIDO	71
DIFICULTAD	79
ANIMACIÓN	85



Punto de mira

Una de piratas
CAPTAIN HAVOC

Codemasters no se caracteriza por hacer juegos de gran espectacularidad y montones de animaciones... Pero lo que sí consiguen son unos juegos simples, adictivos y muy divertidos.

MEGA DRIVE

Volvemos a evolucionar sobre plataformas, comandando a un personaje que nos dará muchas horas de diversión.

- CODEMASTERS
- Disponible: MEGA DRIVE
- ARCADE DE PLATAFORMAS

Hace muchos, muchos años existía una esmeralda que escondía grandes poderes para aquel que la encontrase; su situación exacta se encontraba en un mapa que tenía cierta damisela que vivía con Havoc, el pirata protagonista de ésta historia. Pero tuvieron la mala suerte de que al malo de turno, un pirata de nombre Bernardo, se le antojó la preciada joya, por lo que ni corto ni perezoso, raptó a la novia de Havoc. Pero éste, muy precavido, ya había puesto el mapa a buen recaudo y marchó raudo en pos de su amada.

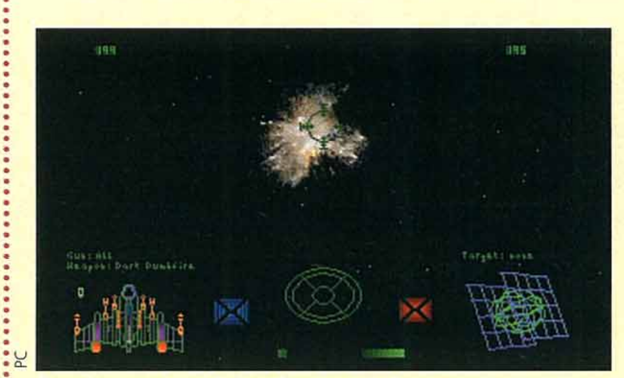
Bajo este argumento tan usado en tantos y tantos juegos se esconde un adictivo arcade de plataformas de ambientación bucanera y scroll multidireccional, en el que tendremos que ir superando sucesivamente fases, con su correspondiente enemigo de final de nivel, si queremos llegar a conseguir nuestro objetivo, para lo cual es recomendable ir recogiendo una serie de bonus que encontraremos repartidos por el mapeado de cada fase. Para acabar con los enemigos botaremos sobre ellos o les propinaremos un buen mandoble con nuestra espada mientras saltamos. La mayor pega que se le puede encontrar al juego es su gran y creciente dificultad, pero por lo demás está repleto de escenas graciosas, tiene unos gráficos bonitos y bien logrados sin ser tan impresionantes como en otros juegos de éste tipo

C.S.G.

78 — Diversión asegurada sin mucha espectacularidad.

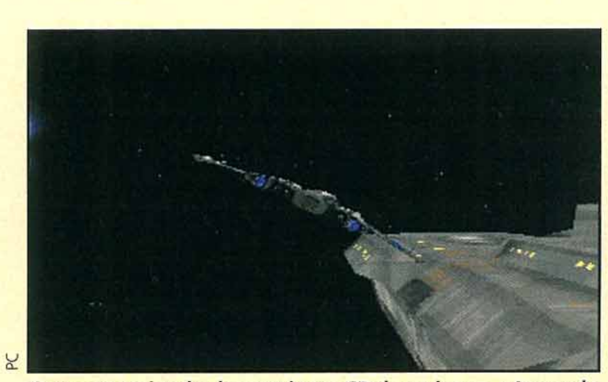
ORIGINALIDAD	60
GRÁFICOS	75
ADICCIÓN	80
SONIDO	74
DIFICULTAD	75
ANIMACIÓN	80

Humanos Versus Kilrathi
ARMADA WING COMMANDER



PC

Para los amantes de los tiros, con o sin puntería, este simulador espacial ofrece muchas posibilidades de acción.



PC

Como en casi todas las versiones CD de un juego, «Armanda Wing Commander» ha mejorado en muchos aspectos.

Vuelven a nuestro ordenador las luchas entre los humanos y los Kilrathi, en un juego que además de arcade también contiene estrategia, y con la ventaja añadida de ser en CD-ROM.

- ORIGIN
- Disponible: PC, PC CD-ROM
- V. Comentada: PC CD-ROM
- ESTRATEGIA/SIMULADOR ESPACIAL

En efecto, todos aquellos que tengáis el disparo fácil, ahora estáis de enhorabuena, pues con este juego vais a poder matar más y mejor... Treinta tipos de naves distintas y más de veinte tipos diferentes de armas se ponen a vuestra disposición para poder masacrar a vuestro enemigo, ya sea Kilrathi o humano. Sí, vais a poder pilotar las naves Kilrathi y usar su poderoso armamento contra los humanos, o a la inversa, como sucedía en los anteriores "Wing Commander". Además, se incorpora la interesante opción de jugar dos jugadores uno contra otro: los dos en el mismo ordenador con la opción de "pantalla partida" o mediante módem, red o dos ordenadores conectados. El juego incorpora también un modo de estrategia en el que controlaremos a la flota que elijamos pudiendo manejarla a nuestro antojo e incrementar sus recursos; existiendo además una opción que nos permite ponernos a los mandos de un caza cuando haya necesidad pasando al modo arcade o bien dejando al ordenador que lo haga por nosotros.

En cuanto al aspecto técnico del juego se han reducido las animaciones a que los juegos de la saga nos tenían acostumbrados pero siguen incluyéndose unos efectos de sonido y una música que ambientan perfectamente el juego. Por supuesto los gráficos no han sido descuidados ni un ápice y la acción se eleva al máximo exponente para que no descansemos ni un segundo a los mandos de nuestro caza de combate. Además, la versión CD que aquí se comenta nos permite no tener que instalarla sobre disco duro, lo que confiere mayor rapidez y agilidad al desarrollo del juego. En definitiva, un juego concebido para gustar a todos, lo que, sin ninguna duda, ya ha conseguido.

C.S.G.

85 — Una aventura de acción con una ambientación perfecta.

ORIGINALIDAD	72
GRÁFICOS	93
ADICCIÓN	91
SONIDO	87
DIFICULTAD	77
ARGUMENTO	90

Violencia entre animales
BRUTAL (PAWS OF FURY)

Si habéis leído el título no tendréis ninguna duda sobre el tipo de juego que ahora os presentamos. Pero el que esté pensando en sangre, visceras y miembros destrozados que lo olvide, porque aquí no hay nada de eso. Sólo son animalitos peleándose.



SUPER NINTENDO

En el reino de los animales no todo van a ser "alegrías".

- GAMETEK
- Disponible: SUPER NINTENDO
- ARCADE

Y menudos animalitos: un oso, un león, un conejo, una rata y así hasta siete animales distintos se dan cita en nuestra consola para deleitarnos con sus golpes; sólo golpes, nada de sangre, !que siempre estáis igual! «Brutal» es un programa de lucha para uno o dos jugadores al que podremos jugar bien en modo competición contra sucesivos rivales hasta alcanzar el éxito, o bien en modo "head to head" contra algún amigo.

Cada animal de los que podemos escoger para pelear tiene sus propias características físicas, sus propios golpes y además la particularidad de poder aprender golpes nuevos según avanzamos en el juego. La gama de golpes que cada animal tiene es bastante variada y el efecto que producen en los adversarios también, desde dejarlo tumbado en el suelo hasta dejarlo "groggy" durante unos instantes sin que pueda reaccionar.

El movimiento es suave y la posibilidad de alterar la velocidad no da nunca la sensación de tener a tu personaje fuera de control. La música acompaña a la acción junto con el sonido de los golpes y unos vistosos decorados de fondo. Los gráficos de los luchadores están bien realizados y son divertidos pero sólo con ésto no se consigue que el juego no pase de ser un juego de lucha más.

C.S.G.

75 — Otro juego de lucha, aunque no es de los mejores que hemos visto.

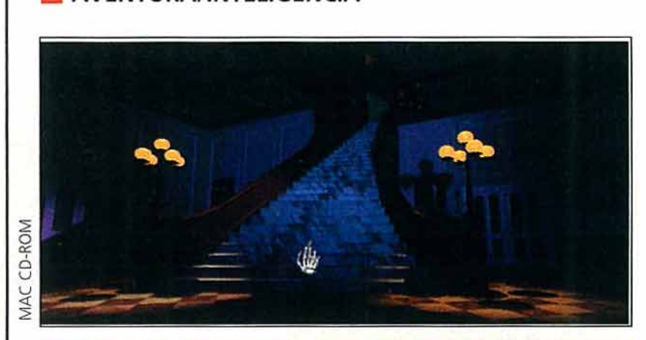
ORIGINALIDAD	60
GRÁFICOS	74
ADICCIÓN	80
SONIDO	75
DIFICULTAD	76
ANIMACIÓN	85

THE 7th GUEST

Por fin en Macintosh



- TRILOBYTE/VIRGIN
- Disponible: **PC CD-ROM, MAC CD-ROM**
- V. Comentada: **MAC CD-ROM**
- **AVENTURA/INTELIGENCIA**



MAC CD-ROM

«The 7th Guest» fue sin duda uno de los títulos más aclamados cuando apareció, hará ya algunos meses. Sin embargo, los usuarios de Macintosh no tuvieron la oportunidad de disfrutar de él en su momento, algo que ahora se ve solucionado con la aparición del programa en este formato. En este juego, nuestra misión es descubrir el misterio que rodea a una mansión, a través de la resolución de una serie de puzzles. Esta versión de Macintosh es exactamente igual a la de PC (incluso el tamaño de la imagen es el mismo), con lo que huelga decir que es maravillosa, con unos gráficos alucinantes, sonido estremecedor y una ambientación extraordinaria. Un programa imprescindible para los amantes de lo exquisito.

PROYECT X

De Amiga a PC



- TEAM 17
- Disponible: **AMIGA, PC**
- V. Comentada: **PC**
- **ARCADE**



PC

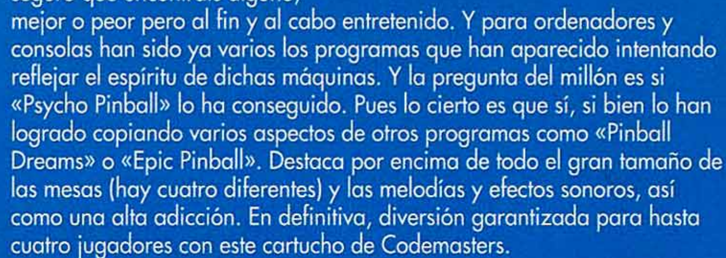
Hace ya algún tiempo que apareció para los ordenadores Amiga de Commodore un matamarcianos de perspectiva lateral, que seguía los pasos dados por juegos como «Nemesis» o «Salamander». Unos programas bien realizados técnicamente y que poseían una adicción muy alta debido a la sencillez de manejo, de los que han aparecido un gran número de clónicos. Uno de ellos es este «Proyect X», realizado por la cada día más prestigiosa compañía Team 17. Al igual que en sus antecesores tomaremos el control de una pequeña nave que deberá recorrer el espacio aniquilando cuantas naves y asteroides encuentre en su camino. Según avancemos podremos mejorar las características de nuestra nave con escudos y armas varias en lo que es uno de los mejores "shoot'em ups" de la historia del PC.

PSYCHO PINBALL

79%

Falta de originalidad

- CODEMASTERS
- Disponible: **PC, MEGA DRIVE**
- V. Comentada: **MEGA DRIVE**
- **ARCADE**



MEGA DRIVE

Los juegos de pinball suelen ser los preferidos de los salones recreativos. Allá donde vayáis seguro que encontráis alguno, mejor o peor pero al fin y al cabo entretenido. Y para ordenadores y consolas han sido ya varios los programas que han aparecido intentando reflejar el espíritu de dichas máquinas. Y la pregunta del millón es si «Psycho Pinball» lo ha conseguido. Pues lo cierto es que sí, si bien lo han logrado copiando varios aspectos de otros programas como «Pinball Dreams» o «Epic Pinball». Destaca por encima de todo el gran tamaño de las mesas (hay cuatro diferentes) y las melodías y efectos sonoros, así como una alta adicción. En definitiva, diversión garantizada para hasta cuatro jugadores con este cartucho de Codemasters.

SHADOW OF THE COMET



Misterio en un pueblo costero

- INFOGRAMES
- Disponible: **PC, PC CD-ROM**
- V. Comentada: **PC CD-ROM**
- T. Gráfica: **VGA**
- **AVENTURA GRÁFICA**

PC

Basado en las novelas de H.P. Lovecraft, «Shadow of the Comet» es una aventura gráfica en la que tendremos que investigar unos hechos que parecen suceder en un pueblecito de la costa cuando pasa el cometa Halley. Este programa, que viene en soporte CD-ROM, es el mismo que apareció hace tiempo, sólo que en esta ocasión se le han añadido voces digitalizadas para los personajes.

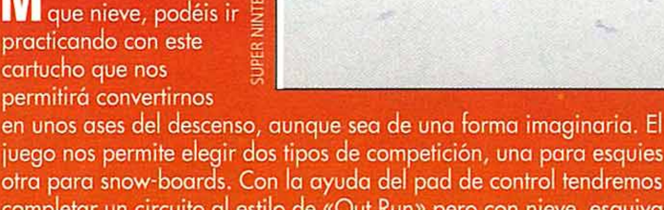
Pero no es ésta la única novedad, pues a pesar de que las voces están en inglés, los textos podemos ponerlos en el idioma que deseemos, entre los que está el castellano. De este modo, nos resulta mucho más cómodo entrar de lleno en la aventura y disfrutar de ella. Por otro lado, se incluye también un programa con el que iremos de visita por un museo en el que se encuentran interesantes piezas de colección, algunas relacionadas con el juego.

VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP

90%

Corta el viento en dos

- MINDSCAPE/LORICIEL
- Disponible: **SUPER NINTENDO**
- **DEPORTIVO**



SUPER NINTENDO

Mientras esperáis a que nieve, podéis ir practicando con este cartucho que nos permitirá convertirnos en unos ases del descenso, aunque sea de una forma imaginaria. El juego nos permite elegir dos tipos de competición, una para esquíes y otra para snow-boards. Con la ayuda del pad de control tendremos que completar un circuito al estilo de «Out Run» pero con nieve, esquivando los numerosos peligros que existen en el trazado, así como evitando superar el tiempo límite marcado por la organización de la competición. En «Val D'Isere Championship» disfrutaremos de una perspectiva frontal trasera de nuestro deportista, con un scroll super suave que nos introducirá en la piel del esquiador.

THE SHADOW

Una buena adaptación



- OCEAN
- Disponible: **SUPER NINTENDO**
- **ARCADE**



SSUPER NINTENDO

La industria del cine ha dado películas inolvidables, que han sido convertidas a videojuego la mayoría de las veces con mucho éxito. Sin embargo, éste no es el caso de «The Shadow», la última película de Alec Baldwin que relata las peripecias de este popular héroe del cómic nacido la década pasada. «The Shadow» es un juego que a muchos les recordará el gran éxito de Konami «Batman Returns». Y no es para menos, pues tanto los escenarios, como los personajes como la barra de energía de cada uno de ellos son prácticamente clavados. Ello no quiere decir que estén mal realizados técnicamente, sino que no nos agrada el hecho de que aparezcan juegos demasiado parecidos entre sí.

Del resto nada que objetar, gráficos definidos acordes con los personajes que aparecen en el film, y una estupenda banda sonora.

ZOOL 2 CD

85%

También en CD-ROM

- GREMLIN
- Disponible: **PC, PC CD-ROM**
- V. Comentada: **PC CD-ROM**
- T. Gráfica: **VGA**
- **ARCADE**



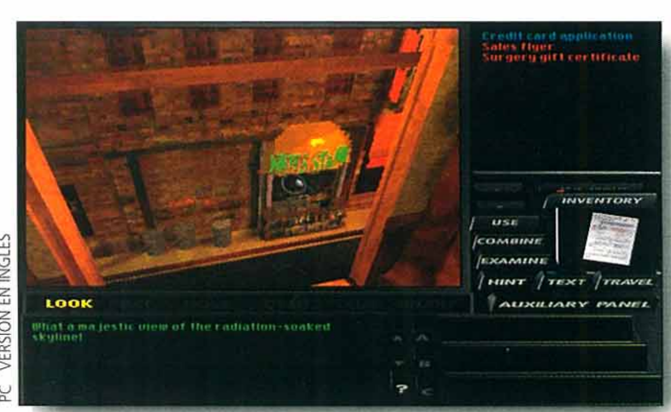
PC

A pesar de que no es frecuente ver juegos arcade en formato CD, los responsables de Gremlin han decidido sacar en este soporte las aventuras de Zoo. Y para aprovechar en mayor medida las ventajas que ofrece el disco compacto, no sólo encontraremos el juego «Zool 2» que apareciera hace unos meses en disquete, ya que se han incluido una serie de animaciones de los personajes de este programa. A pesar de ello, el juego sigue siendo el mismo, es decir, muchos niveles que atravesar en compañía de Zool, o Zooz –la versión femenina de nuestro ninja–, unos decorados sensacionales llenos de colorido y unas animaciones suaves y rápidas.

UNDER A KILLING MOON

EL FUTURO ES HOY

Más que un juego y menos que una película. O quizá no. Es, sin lugar a dudas, uno de los proyectos más ambiciosos de la historia del software. Probablemente éste sea uno de esos casos en que se afirma que existirá un antes y un después de... Sí, por supuesto, estamos hablando de «Under a Killing Moon». Amarlo u odiarlo tan sólo es una cuestión de gusto. «Under a Killing Moon» no es un programa cualquiera. Más allá de todo lo visto en formato CD, estamos ante una superproducción que no dejará a nadie indiferente. Es la revolución en las aventuras por ordenador.



PC VERSIÓN EN INGLÉS



PC VERSIÓN EN INGLÉS


PC VERSIÓN EN INGLÉS

ACCES SOFTWARE
Disponible: **PC CD ROM**
T. Gráfica: **SVGA**
AVENTURA

Todo lo que podáis haber oído sobre «Under a Killing Moon», los primeros rumores, las noticias... todo es absolutamente cierto. Pero claro, aquí llegan las primeras preguntas: ¿Es «Under a Killing Moon» una película interactiva? ¿Qué debemos entender como tal?

Los personajes que protagonizan «Under a Killing Moon» son actores reales, filmados previamente en vídeo y pasados al programa.

Para empezar, hablemos de cifras. Cuatro CD-ROMs o, lo que es lo mismo, más de 2 Gb, (es decir dos mil MBytes, unos dos millones y medio de Kbytes), de datos. Ningún otro juego había ofrecido hasta la fecha nada semejante. Bien es cierto que en «Under a Killing Moon» no todo se ha dedicado a código. Si así fuera, Acces habría realizado más que un juego, un milagro.

Bien, una vez tenemos más o menos claro lo que el programa puede dar en cuanto a cantidad, intentemos ver lo que se entiende por "película interactiva". Básicamente, vendría a ser un programa en el que el avance en su acción estaría supeditado a decisiones propias del usuario, según cada situación en concreto. Sin embargo, algo así no deja de parecer un poco pretencioso, sin decir nada en realidad, ya que la mayoría, por no decir todos, de los juegos, son esto y no otra cosa. Así, el tan traído y llevado, últimamente, concepto de película interactiva no nos aclara gran cosa. ¿Cómo definir entonces a "Under a Killing Moon"? Es posible que su calificación como "Película Virtual" resulte apropiada.

Resumamos lo que el programa ofrece: un mundo tridimensional en el que el jugador puede moverse libremente en todas las direcciones del espacio; un universo repleto de personajes "reales", cuyas acciones dependen directamente de las nuestras, actuando también según un criterio propio; posibilidad de manejar -manipular, recoger, transformar, etc.- objetos de manera realista... En definitiva, lo que casi todo el mundo hace en la vida.

Aceptemos entonces esta definición. Ahora, ¿cómo se plasma en un juego de ordenador todo esto?

UN DETECTIVE EN APUROS

Imaginad que estáis en una sala de cine y se os da la posibilidad de decirle al protagonista lo que debe hacer y por dónde tiene que ir. Los personajes que aparecen en «Under a Killing Moon» son, como ya sabréis, actores reales, de carne y hueso, filmados en vídeo con gran calidad, y pasados al programa. Los personajes se mueven y desarrollan su acción en un universo 3D que ha sido diseñado íntegramente en el ordenador. Decorados, objetos, muebles, vehículos... nada existe en la "realidad" física, pero sí en el juego. Herramientas de diseño gráfico de última generación han sido utilizadas para recrear este mundo virtual, en el que todo cambia según lo que el usuario decida ordenar al protagonista de nuestra historia. Pero claro, aún no hemos hablado del protagonista.

Tex Murphy es un detective del montón, que se cree por supuesto, bastante mejor que el mismo Sherlock Holmes. Torpón, holgazán, desastrado, maleducado... pero con un cierto toque de astucia y una rara habilidad para salvar el pellejo en las situaciones más apuradas. De todos modos, en su favor hay que decir que la vida en el San Francisco del futuro, tras la tercera guerra mundial, no es fácil para nadie.

Por lo menos, han puesto en sus manos el caso de su vida, aquel con el que siempre había soñado y al que siempre había temido; en el fondo, Tex sabe que no es Sherlock. Su antiguo jefe, el Coronel, le ha proporcionado toda la información necesaria sobre la actuación de una peligrosa secta que se ha apropiado ilícitamente de un microchip, del que puede depender la seguridad del planeta. Y, como ya imaginaréis, Tex



PC VERSIÓN EN INGLÉS



PC VERSIÓN EN INGLÉS



PC VERSIÓN EN INGLÉS



PC VERSIÓN EN INGLÉS



PC VERSIÓN EN INGLÉS


PC VERSIÓN EN INGLÉS


PC VERSIÓN EN INGLÉS



PC VERSIÓN EN INGLÉS



PC VERSIÓN EN INGLÉS

debe recuperarlo antes de que se produzca un desastre de proporciones planetarias.

EL CINE EN CASA

Ya sabemos la misión. Ahora hay que llevarla a cabo. Para ello, y como Tex, tendremos que recorrer este increíble mundo tridimensional interactivo, en el que la búsqueda de pistas es una labor compleja y laboriosa. Muchas de ellas nos las proporcionarán los diferentes personajes que pueblan el mundo de «Under a Killing Moon», mediante un conocido sistema basado en la estructura típica de pregunta-respuesta. Se nos permite interrogar a los personajes acerca de objetos de los que tengamos conocimiento, o acerca de otros personajes. Sus respuestas nos serán dadas de viva voz (¡practiquemos el inglés!), y mediante textos traducidos (¡vaya alivio!) a nuestro idioma. A algunos habrá que sonsacarles ofreciéndoles algo, otros nos agasajarán con su hospitalidad, los menos intentarán eliminarnos -el riesgo existe-... en definitiva, lo que un detective está acostumbrado a vivir y a sufrir.

La trama puede llegar a complicarse enormemente en algunos momentos. Pero, para facilitarnos las cosas, los distintos viajes que realicemos de una localización a otra -sí también hay que viajar, incluso fuera del planeta- se efectuarán de modo casi inmediato, señalando nuestro destino en un mapa. Los diferentes destinos irán surgiendo marcados en este mapa a medida que vayamos avanzando en nuestra investigación, y sólo entonces podremos llegar hasta allí.

La estructura del interface de usuario -importantísimo en un caso como el de «Under a Killing Moon»- se ha diseñado con menús de ayuda desplegables, que podemos tener a nuestra disposición en todo momento, con un simple clic sobre una determinada posición de la pantalla. Estos menús permiten obtener información sobre el inventario, combinar distintos objetos en el mismo para lograr otro; por ejemplo, un sello y un sobre para enviar una carta, de un modo muy similar al que ya se pudo ver en otros juegos de Acces como «Amazon». Pero las acciones posibles con estos menús no afectan únicamente al desarrollo del juego, sino incluso a otros aspectos como por ejemplo la resolución de pantalla, el tamaño de la misma al movernos por los escenarios del programa, etc. Todo, con mover el ratón y pulsar un botón.

¡ESTO ES HOLLYWOOD!







Una de las opciones más atractivas del juego es la posibilidad de disfrutar de una acción como en el cine. La opción del ajuste de pantalla, hasta conseguir un tamaño completo, casi como si estuviéramos de verdad en la escena, y a una velocidad bastante elevada de movimiento, resulta uno de los logros más interesantes del programa. Desde una ventana estilo "cinemascope", hasta la reducción de la misma para encajarla entre los diferentes menús de ayuda, todo redunda en mejoras a la hora de jugar.

Lo malo de algunos de los tamaños, sobre todo a pantalla completa, es que es necesario disponer de un equipo rápido para evitar los tan temidos saltos en las animaciones. «Under a Killing Moon» necesita como mínimo un 386 DX rápido para funcionar y 4 megas de memoria. No obstante, realmente el equipo ideal son 8 megas y un 486 DX2. Y es que, no se puede pretender ir al cine sin pagar la entrada.

EL AVANCE DE LA REALIDAD VIRTUAL

Pasando por alto la trama y el desarrollo de la aventura de «Under a Killing Moon», técnicamente hay que decir que es una auténtica maravilla en CD-ROM. O para ser más exactos en 4 CD-ROMs. El enorme esfuerzo que debe haber supuesto la producción de un juego de esta envergadura, contratando a actores de renombre, trabajando con ellos dentro de unos decorados inexistentes, grabando una banda sonora y unos diálogos, diseñando una ciudad entera, bueno algo más, en el ordenador, haciendo que los movimientos de los protagonistas coincidan con los objetos en los escenarios..., todo, ha servido para obtener un resultado increíble. «Under a Killing Moon» no es ya un juego, ni siquiera un experimento, sino algo real. Está ahí, es fácil identificarse con los personajes y sentir lo mismo que ellos. La ambientación es magnífica, sensacional. Las secuencias cinemáticas no están distribuidas al azar, todo tiene una lógica aplastante... «Under a Killing Moon» es una experiencia que hay que vivir.

Desde luego, no se puede negar que «Under a Killing Moon»es uno de los programas tecnológicamente más avanzados que se pueden encontrar actualmente en el mercado. Una verdadera joya, que marca el nuevo camino que hay que seguir.

F.D.L.

93

ORIGINALIDAD	88
GRÁFICOS	94
ADICCIÓN	90
SONIDO	94
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	92


El gran derroche de calidad a nivel técnico. La posibilidad de disfrutar de una verdadera película en el ordenador.


El tener que ir cambiando de CD a medida que se avanza y lo lentas que son las cargas de algunas situaciones.



El programa posee un modo de simulación y entrenamiento en el que podremos practicar cuanto queramos hasta hacernos con los controles de nuestra nave.

LADRONES VIRTUALES

Una nueva compañía, Bethesda Softworks, nos presenta su primer programa. Y su comienzo, lejos de presentar los típicos "problemas de juventud", ha sido absolutamente espectacular, pues podemos afirmar que se va a hablar, y mucho, de este «Delta V». Además, este sorprendente programa incorpora algunas novedades que podrán gustar o no, pero que desde luego a nadie pueden dejar indiferente.

- **U.S.GOLD**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **ARCADE**

Una de estas novedades es el argumento, que destaca por desarrollar una historia original, sorprendente y atractiva. Nos situamos en el año 2306. Toda la biosfera de la Tierra ha quedado devastada a consecuencia de las altas temperaturas del medio ambiente. El hombre vive bajo el suelo y en el fondo de los mares, utilizando el calor de la superficie como fuente de energía. En estos tiempos el poder es ejercido por cinco gigantescas Mega-Corporaciones. Todas ellas luchan entre sí por lograr la supremacía. Ahora, los datos son el dinero. Informaciones de cualquier tipo son recopiladas en una gigantesca red de comunicaciones, la Red Global. Todos los ordenadores se hayan conectados a ella, que está constituida por millones de kilómetros de canales o vías de transmisión por los que viajan los datos a velocidades superiores a la de la luz.

Dado que el poder son los datos, la compañía que tenga mayor cantidad de información será la más fuerte. Por ello, las cinco Mega-Corporaciones, además de producir datos en forma de programas de múltiples usos, tienen como objetivo prioritario el robar los datos de las demás. Esto, lógicamente, se hace introduciéndose en las super-computadoras de almacenamiento infinito que poseen cada una de ellas a través de la Red Global, que las intercomunica. Para poder navegar por el entramado de canales se utiliza un software que genera una especie de nave, denominada Trace, que es pilotada por un hombre enlazado cibernéticamente a nivel cerebral. Es decir, todo se desarrolla a nivel de Realidad Virtual, el cuerpo del piloto no está realmente dentro de la nave, que no es más que un puñado de secuencias informáticas. Estos hombres y mujeres son denominados popularmente Netrunners.

ROBAR DATOS

Vosotros vais a ser uno de estos miles de Netrunners. Es decir, seréis los corredores en la red. Vuestro objetivo es cumplir al pie de la letra las instrucciones que se os van a dar al principio de cada una de las numerosas misiones que posee el programa. Todas ellas son diferentes entre sí, pero poseen un punto en común: el escenario está conformado por una especie de canal cuya profundidad varía constantemente, bordeado por una extensa superficie plana. Es similar, para que os hagáis una idea, a los túneles de la superficie de la Estrella de la Muerte. Es decir, los canales están plagados de obstáculos de muy diversas formas geométricas y en los bordes hay diversos tipos de torretas de lásers, antenas, escudos, etc. Además, por el canal os vais a encontrar otras naves, tanto enemigas como aliadas. Las únicas ayudas que vais a tener, a parte de vuestra habilidad y reflejos, van a ser una serie de items que os proporcionaran estimables ayudas (escudos, reponedores de fuerza y armadura, armas, etc.) y la computadora de navegación de la nave, llamada Artemis, que os mantendrá continuamente informados a través de una delicada y femenina voz, aunque algo metálica.

Pero lo que hasta ahora parece bastante normal, se transforma en algo absolutamente nuevo y original debido a la forma de propulsión de la nave. El piloto no establece la velocidad, pues la Trace se alimenta de la energía que se transmite por el suelo del canal, de tal forma que la fuerza de impulsión queda determinada por la proximidad de la nave al fondo del canal. Cuanto más tiempo permanezcáis en él, más rápida irá vuestra nave. Por el contrario, cuando salgáis a los bordes, la nave no sólo perderá velocidad, sino también energía, que propulsa la nave y establece la fuerza de la armadura. Además, en la superficie sois más vulnerables tanto a los ataques de las naves enemigas como a los disparos de los cañones. Por este motivo, el ABC de todo buen Netrunner es permanecer el mayor tiempo posible dentro del conducto, pues siempre es más fácil esquivar obstáculos que lásers y, por otra parte, se navega a más velocidad por lo que se acorta el tiempo de llegada al objetivo. Cuando llevéis algún tiempo jugando, os daréis cuenta de que las en misiones avanzadas, lo mejor es olvidarse de las naves y de las torretas y procurar navegar por el canal para llegar cuanto antes del objetivo y salir lo más rápidamente posible del maldito infierno en el que os habéis metido. Al final de cada misión, aparecen todos los datos relativos a número de objetivos cumplidos, naves derribadas y torretas destruidas, tiempo, porcentaje de acierto, etc. Todos estos datos van a establecer la remuneración económica que va a recibir el Netrunner. Si triunfáis, podéis llegar a ser ricos y a obtener la libertad. Si falláis, una logotomía cerebral os dejará en estado catatónico. A la compañía no le interesa mantener a pilotos inútiles, que pueden traicionarla.

IMPRESIONANTE VELOCIDAD

«Delta V» no sólo es un arcade original, es toda una revolución a nivel técnico. Lo más impactante son los gráficos. Aunque, como es habitual, podemos establecer el nivel de detalle según sea la velocidad de



PC

«Delta V» es un programa muy rápido cuyos gráficos han sido construidos con tal perfección que nos sentiremos casi recorriendo las "redes" del planeta.



PC

En el juego existen varios grados de misiones, por supuesto ordenadas en grado de dificultad. Al terminarlas podemos optar por adquirir mejoras para la "runner".

nuestro ordenador, en un 486 Dx a 33 Mhz, la asombrosa definición y la riqueza de texturas, unida al degradado del cielo y a la alta velocidad de movimiento, hacen que navegar por uno de los canales sea todo un espectáculo digno de una super-recreativa de las de trescientas "pelas" la partida.

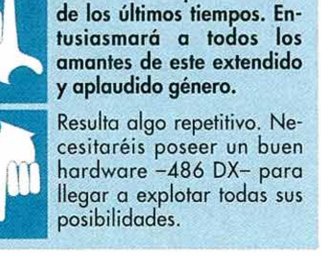
Si además, sois los afortunados poseedores de una Soundblaster Pro, no vais a dar crédito a vuestros oídos, que se quedaran casi sordos por las violentas explosiones y efectos especiales de sonido que parecen estar digitalizados de cualquiera de las películas de la trilogía de «La guerra de las galaxias». La calidad audiovisual de este programa hace que, en una habitación a oscuras y con unos auriculares, no haga falta ni ponerse un casco de Realidad Virtual para meterse dentro de una las naves Netrunner.

El grado de sensación de movimiento no puede explicarse, y tanto si vemos la acción desde dentro como si lo hacemos desde fuera de la nave, hay que verlo, sentirlo, para creerselo. Precisamente la gran velocidad que puede llegar a alcanzar la nave, junto a lo tortuoso y plagado de obstáculos de los canales, hacen de «Delta V» un programa apto sólo para los puristas del arcade que deseen constantemente poner a prueba su habilidad. Es uno de esos programas que, aunque parezca mentira, aumenta tus reflejos. Aunque las primeras misiones son fáciles, el grado de dificultad va subiendo hasta niveles casi incuantificables. Lo dicho, solo recomendable a expertos arcademaníacos. Los noveles o los amantes de la simulación, abstenerse. Y es que precisamente el único defecto que tiene este programa es el de tener un desarrollo muy lineal, de escasa variación, pues aunque existen gran cantidad de misiones, siempre hay que hacer lo mismo; navegar por túneles disparando y sorteando obstáculos a velocidades de vértigo. Pero aunque esto es realmente poco, la sensación de realismo en tal alta que merece la pena. Lógicamente, el tiempo que nos va a entretener depende de lo adictos que seáis a que la adrenalina inunde vuestras venas. Este arcade sólo exige una cosa; rapidez de reflejos, pero en tal cantidad que, si lográis terminarlo, seguro que podríais ingresar en la academia de vuelo de West Point. «Delta V» es, en definitiva, un arcade que entrará en la historia del software de entretenimiento.

A.T.I.

90

ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	92
ADICCIÓN	82
SONIDO	90
DIFICULTAD	94
ANIMACIÓN	95



Uno de los mejores arcades de los últimos tiempos. Entusiasmará a todos los amantes de este extendido y aplaudido género.

Resulta algo repetitivo. Necesitaréis poseer un buen hardware –486 DX– para llegar a explotar todas sus posibilidades.

UNA NAVE ESPECIAL



Trace es la denominación genérica que reciben las naves de los Netrunners. Han sido diseñadas específicamente para desenvolverse con soltura por los complicados y largos canales de circulación de datos. La respuesta de cualquiera de estos prototipos al más mínimo movimiento del joystick o del ratón es excelente y la capacidad de maniobra que poseen es ciertamente envidiable. Todos sus revolucionarios sistemas, de propulsión y armadura, se basan en un desarrollo tecnológico que funciona absorbiendo la enorme cantidad de energía que circula por el suelo de los túneles. En cuanto al armamento, dispone de dos poderosos cañones, que pueden ser cargados con múltiples y terroríficas armas de ultimísima generación. Al comienzo de cada misión, es posible, y obligado si queréis salir con bien de la aventura, configurar la nave, y el número de elementos disponibles en cuanto a sus potentes motores, armamento y escudos va a depender de los créditos que tengamos acumulados. «Delta V» como podéis comprobar consiste en un viaje alucinante por las inmensas redes que circularán por los mundos del lejano futuro.

La ventana indiscreta.4

YO, NEXUS 7

Aquí seguimos en esta nueva entrega del "mirador" más indiscreto de la galaxia: La ventana Indiscreta, una sección única y alucinante, dedicada especialmente para los usuarios interesados en conocer las noticias y los cotilleos "más asombrosos" del mundo de la tecnología y los ordenadores. Aunque algunas informaciones os parezcan increíbles, no lo dudéis ni un segundo. TODO ES VERÍDICO Y AUTÉNTICO, y las fuentes de procedencia de las noticias han sido comprobadas "vía BBS" por los enlaces de información del mismísimo Nexus-7. Así que a leer y a gozar de tan apetitosos y suculentos aperitivos. ¡Salud y que os aproveche!

MÁS DURO QUE "HULK HOGAN"

Así se puede calificar al joven chaval Edward Wales, de 18 años de edad, que propinó tal puñetazo a la pantalla de la máquina recreativa en la que jugaba, que rompió el grueso cristal, incrustando hasta el antebrazo dentro. Sucedió como sigue: el chico, que jugaba como de costumbre en el salón de videojuegos londinense cercano a su calle, acababa de comenzar su partida en su videojuego favorito «WWF», cuando de repente vio entrar al mismo local, a su novia, con la que había discutido hacía un par de días, acompañada de otro chico, sonriendo y agarrados de la mano. Por lo visto ese fue el "detonante" que produjo la "subida de adrenalina del chaval" coraje puro y duro lanzó un puño, estrellándolo contra su obstáculo más cercano: la pantalla de la recreativa. Lo mejor es que el "intruso sentimental", al ver la escena y oir los gritos de rabia de Edward, salió pitando como si el puñetazo se lo hubiese llevado "él mismo" en las narices. ¡Suerte tuvo!

FRANKIE 16 BITS

Este es el nombre con el que un tal Akira Ikuta –sí, sí, tenía que ser japonés–, ha bautizado a su "especial engendro mecánico", un "robot" de un metro de altura construido a base de piezas y desechos electrónicos. Según su creador, (un manitas y avispado estudiante de electrónica digital), el robot tardó en construirlo un año y medio, y en su interior hay un enorme "puzzle" de piezas y componentes eléctricos de todo tipo, incluyendo partes de un Atari 520 St., dos ordenadores Z-80 Spectrum, dos despertadores digitales, una pantalla de calculadora de cristal líquido, dos altavoces stereo, varios motores de coches de radio control y montón de válvulas hidráulicas. Mediante un teclado numérico conectado a un ordenador personal. Frankie 16, hace casi todo; anda, coge objetos, opera con cálculos matemáticos, reproduce música en CD, detecta humos y escape de gas, dibuja en rollos de papel de caja registradora y hasta tiene alarma contra 'cacos' con un potente digitalizador de sonidos para emular los ladridos de un "feroz perro" o la sirena de la policia. ¡Genial! ¿Podrá también decir 'tacos' en castellano?

PLOTTER "PICARON"

Indiana (EE.UU). Menudo lío formaron los jefes de una agencia de publicidad y diseño americana, al ver que uno de los "plotters" roland encargados de terminar un trabajo de "package publicitario", solamente se dedicaba –él solito y por su cuenta–, a trazar en el papel dibujos de "chicas desnuditas". Aunque en principio le echaron la culpa al señor que estaba a cargo del ordenador que controlaba el citado plotter, pronto se dieron cuenta de que "la graciosita broma" venía de "más lejos", concretamente de la terminal "modem" a la que estaba conectada la computadora que elaboraba el diseño y en ella que se había "colado", y sin permiso, un "espontáneo invitado" que firmaba sus picantes "obras maestras" con el nombre de "Disturberer" –el Molestador–. Los dibujos provenían, nada más y nada menos, que de un modem situado a unos 1.500 kilómetros de distancia, y ni que decir tiene que, al "atrevido molestón" le cayó, como era de esperar, una "saludable multa", además de la bronca de sus padres. La policia que cursó la denuncia, por lo visto, se quedaron "alucinados" con los bocetos de las chicas, y los requisaron todos, como evidencia. Sí, sí...

HOLOGRAMAS COMESTIBLES

¿Creíais que en lo referente a las "delicias para el paladar" ya estaba todo inventado? Os equivocáis. Unos inventores americanos pensaron que sería una buena idea suministrar un "vanguardista dulce" para los golosos del planeta y aquí está: el "holograma comestible". Por medio de un proceso –no demasiado complejo–, se consigue "cristalizar" en una fina capa de azucar, una imagen holográfica, que después se incrusta o adhiere a la superficie de cualquier dulce o bombón. Así que ya sabéis, los que no tengáis miedo a acumular unos cuantos kilos de más en calorías, ya podéis comenzar vuestra colección de "hologramas"..., ¿en el estómago?

**¡Ah! Nuestra mayor felicitación a Nexus-7 por haberse convertido en el "papá androide" de una hermosa niña, llamada María José. ¡Enhorabuena!*

Rafael Rueda

HUMOR por Ventura & Nieto



Busca las diferencias





Multitud de cartas nos han llegado a la redacción a lo largo de los últimos meses contándonos el parecido que tiene la primera aventura gráfica realizada en nuestro país, «Igor Objetivo Uikokahonia, con las que han alcanzado gran éxito en todo el mundo realizadas por LucasArts –antes LucasFilm Games–. Lo cierto es que en el mundo de las aventuras ya está casi todo inventado, y es difícil crear cosas nuevas, pero no nos negaréis que para empezar, lo mejor que se puede hacer es seguir los pasos del mejor –algo que por otro lado hace mucha gente con otros soportes como el escrito– para aprender, pero que estamos seguros que dado el éxito de su programa cambiará y le darán su propio estilo a futuras creaciones. Sea como fuere, no nos hemos podido resistir a llevar a la práctica vuestras observaciones –al fin y al cabo sois vosotros los que hacéis posible esta sección– y publicamos una pantalla de cada programa para corroborar lo que nos contáis. Gracias a todos por vuestra participación.



Sigma Designs ha llegado a un acuerdo con Warner Special Products –una división de Warner Music Group– por el que la primera lanzará al mercado una serie de discos compactos para compatibles en el que se incluirán vídeos musicales de los más prestigiosos grupos de música así como solistas. El primero de ellos será INXS, del que se recogerán sus mejores vídeos durante la década de los 80. El formato de dichos vídeos será el MPEG (Moving Picture Experts Group) gracias al cual se puede reproducir vídeo digital a toda pantalla en tiempo real a una velocidad de 30 imágenes por segundo y con una calidad mejor que el que ofrece el S-VHS. Para poder disfrutar de esta maravilla necesitaréis además de un lector de CD-ROM y unos altavoces, una tarjeta RealMagic que es la que se ocupa de descomprimir el formato MPEG en tiempo real.

formidable

... que «Doom 2», la continuación del juego del que más se ha hablado en los últimos años en todo el mundo esté siendo distribuido en nuestro país desde el pasado día 10 de octubre. Sus creadores, ID Software, han prometido que nos hará vivir incluso más emociones que en la primera parte. ¿Será verdad? Sólo el tiempo lo dirá.

lamentable

... los continuos retrasos que sufren un alto porcentaje de programas. Así, durante el pasado E.C.T.S., tuvimos la oportunidad de ver una serie de juegos de los que sus creadores llevan hablando incluso la friolera de dos años. Y a pesar de ello, todavía no saben la fecha en la que su labor verá la luz. Con estos retrasos lo único que se consigue es que el usuario no sepa a qué atenerse y se "pierda" a la hora de buscar sus programas favoritos.

Con Sultorio y a lo loco

Ante la avalancha de cartas que nos llegan a la redacción preguntándonos por un montón de cosas relacionadas con el mundo de la informática y los videojuegos, hemos hecho una selección de las más divertidas y que pasamos a reproducir a continuación, contestándolas correctamente.



PREGUNTA: Se que la mejor forma de incrementar el rendimiento del ordenador es aumentar la capacidad de la memoria. ¿Me podrían servir los sesos de mi abuelo que ya está mayor para tal fin? ¿O tengo que ir a una tienda de informática especializada y pedir allí más RAM?

Un anónimo descerebrado. (Villarriba del Pisuerga)

RESPUESTA: *Mi querido descerebrado, lo que a ti te pasa es que tienes más imaginación que Peter Pan. Por lo que me cuentas en tu carta, parece ser que tienes menos cerebro que un mejillón subnormal, pero aún así te contestaré. La materia gris de tu abuelo no te va a servir de nada, porque está ya tan cansada que lo único que vas a conseguir es que te aparezcan mensajes de error por todos lados además de que luego tendrás que volver a ponérselos en su sitio, con lo repugnante que resulta ser. Por lo tanto te aconsejamos que a ser posible los consigas de un ser más joven (los de los hermanos pequeños van de maravilla), que probablemente no te darán tantos problemas. Un saludo para ti y tus posibles víctimas.*



PREGUNTA: He oído por ahí que gracias a la Realidad Virtual se puede practicar el sexo sin fronteras, ya que poniéndote un casco, un guante y un aparato especial en el ídem puedes hacértelo con cualquier persona en cualquier punto el globo terráqueo. Mi pregunta es si se puede dar el caso de que tengas un virus en el ordenador y practicando este tipo de sexo se te contagie a las zonas en contacto con él o viceversa. Gracias anticipadas y un saludo.

Un lector inquieto. (La Peña del Segura)

RESPUESTA: *Es cierto amigo mío. Practicar el sexo a través de una red telefónica ya es posible, aunque bastante más caro que si sales a la calle en su búsqueda... El problema de los virus y posibles contagios no ha sido estudiado todavía, pero es posible que pueda ser cierto. Lo que no podemos imaginar es lo que haría en una persona el Virus del Comecocos u otro parecido, o lo que la gripe le haría a nuestra máquina (¿se pondría a estornudar por la disquetera?). De todas formas, para evitar estos peligros te aconsejamos que utilices una protección adecuada tanto en tu persona como en el ordenador por si acaso.*



PREGUNTA: Tengo una bonita colección de discos de vinilo de Los Chunguitos y me gustaría saber si es posible conectar el plato reproductor al ordenador con el fin de hacer karaoke con la familia. Lo digo porque ya he visto que con los discos compactos se puede, pero es que mi grupo favorito es el que ya he mencionado y me haría mucha ilusión.

Manolo el de la zambomba (Cutre's Town)

RESPUESTA: *Pues hombre, no sabemos nada de poder conectar un plato al ordenador, aunque sí hemos conseguido conectar un casete y un CD-ROM, no entendemos por qué no vamos a poder hacer lo mismo con otro soporte como es el plato. De todas formas, debemos decirte que no sabemos si la reproducción será muy clara, pues todo dependerá de la velocidad de tu máquina. Aunque siempre puedes aumentar las revoluciones del plato para escuchar las canciones lo más perfectamente posible. En cuanto a un programa de karaoke para este reproductor no existe ninguno en el mercado, todavía.*



PREGUNTA: Tengo un compañero en el trabajo que se pasa todo el día abriendo y cerrando las ventanas porque dice que fumamos mucho. No parece ser un problema, pero es que no sabes como se resfrían todos los ordenadores, pues como están funcionando toda la jornada, en cuanto entra una corriente de aire se constipan. ¿Qué hago, me cargo al compañero o vacuno contra la gripe a nuestros equipos? Gracias por tu atención.

Caramelo de Fresa (Pol. Industrial La Hoya, S. Sebastián de los Reyes)

RESPUESTA: *El problema de la gripe afecta por estas fechas a muchas personas. Ante este problema sólo quedan dos soluciones: o bien llevar una mascarilla para evitar contagios o vacunarse. Sin embargo, es el primer caso que conocemos de que un ordenador se resfría. Te aconsejamos que le pongas un anti-virus residente en memoria para evitar que el virus penetre en sus chips, así como que le cortes las manos a tu compañero para que deje de dar la plasta con las ventanitas. Un saludo.*

DUELO DE TITANES







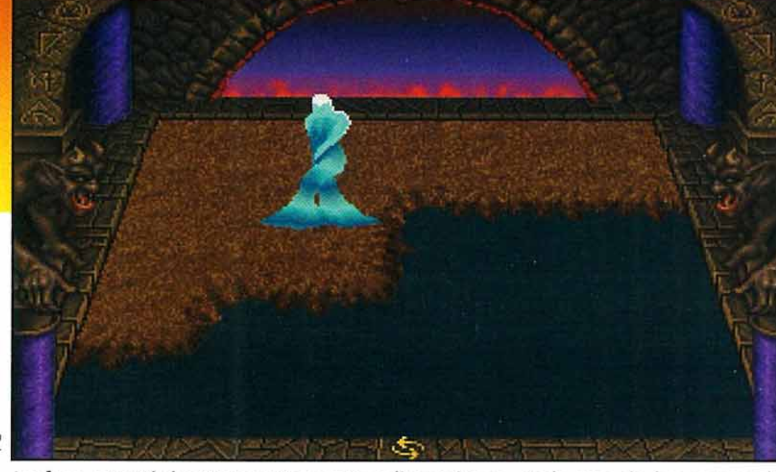
¿QUÉ... problemas han tenido los programadores de la versión para compatible de «Aladdin» para que ésta salga con un año de retraso respecto a las versiones de consolas?

¿DÓNDE... se esconden esa gran cantidad de programas que poseen un cierto contenido erótico dentro de nuestras fronteras...?

¿PORQUÉ... un año más, cuando se acercan las fechas navideñas algunos medios de comunicación comienzan sus descalificaciones al apasionante y entretenido mundo de los videojuegos?

¿CUÁNDO... dejarán algunas compañías de vivir del cuento de realizar programas muy similares con anteriores creaciones y demostrarán algo de imaginación?




PC

La fase estratégica transcurre en tres dimensiones. Cada uno de los personajes posee su propia animación para moverse, y todas ellas son verdaderamente originales y espectaculares.


PC

Mundos distantes

Estrategia y arcade siempre han sido dos géneros muy distantes, casi opuestos. El primero exige al jugador paciencia, análisis e inteligencia. El segundo, se limita a la habilidad, rapidez y reflejos. Pues bien, «Dark Legions» es un programa en el que el jugador que desee dominarlo va a necesitar grandes dosis de todas estas cualidades. Requiere, además de astucia estratégica, dominio en el arte del combate cuerpo a cuerpo.

- **SSI**
- Disponible: **PC, PC CD-ROM**
- V.Comentada: **PC**
- **ESTRATEGIA/ARCADE**

Además, «Dark Legions» desprende una atmósfera legendaria. Una vez que te introduces en él, te imaginas poco menos que montado sobre la grupa de un enorme caballo en lo alto de una montaña desde la que diriges los movimientos de tu ejército durante la lucha.

Todas las batallas que vais a poder dirigir, y protagonizar, se desarrollan en las oscuras tierras de Tahr Carog. Desde tiempos inmemoriales, grandes ejércitos de hombres, bestias, espectros, seres tangibles e incluso invisibles, se han enfrentado sobre sus extensos riscos en busca de poseer la fuerza y el dominio absoluto, las dos Esferas del Poder. Cada una de ellas, proporciona a su dueño la facultad de convocar ejércitos de la nada. Pero, sólo aquel que tenga las dos Esferas, adquirirá los poderes de un Dios. Así pues, en cada una de las incontables luchas que se pueden dar en este programa, el objetivo del jugador es llegar hasta, y derrotar, al personaje de la armada enemiga que posea la esfera.

En cuanto al contrincante, este puede ser el mismo ordenador u otro jugador, con el que se puede jugar incluso vía módem. Los niveles de dificultad de nuestro inhumano enemigo pueden establecerse desde un nivel al que es posible ganar en la primera partida hasta un límite en el que la inteligencia artificial alcanza un grado brutal.

LA HORA DE LA VERDAD

Tras crear y establecer el ejército sobre el territorio, llega el desarrollo de la batalla. El movimiento se realiza por turnos, en los que cada jugador puede mover una sola vez a todos y cada unos de los componentes de su ejército, cuyo número máximo es de cincuenta. Es la fase estratégica prima el cerebro sobre los músculos al decidir qué personajes mover, las escoltas, lo que van a luchar y contra quién, etc. Esta fase se visualiza a través de una espectacular vista tridimensional, aunque también es posible elegir una más simple, a la vez que más clara, perspectiva en dos dimensiones. Cuando un personaje invade la casilla de otro se entra en la fase de combate. La vista ahora es cenital y ofrece una imagen ampliada del trozo de terreno en el que se va a desarrollar el combate. Es el momento de dejar descansar a las neuronas y poner a trabajar a nuestra destreza en el combate. Aparecen rocas, árboles y un largo etcétera de elementos en los que es posible parapetarse. Cada personaje posee una fuerza y unas armas características que son de gran importancia, pues por muy hábiles que seamos en la lucha, será imposible derrotar a un Troll con un simple Berserker...

Espectaculares protagonistas



Estos son los dieciséis personajes que hay en Dark Legions. Dignos de haber surgido de la mente de clásicos como Tolkien y Howard o de contemporáneos como King. Se diferencian no sólo por su aspecto físico, sino también por su modo y capacidad de desplazamiento, sus poderes, fuerza de resistencia , posibles usos y forma y cantidad de daño que infligen al atacar. Así, por ejemplo, el espectro se desplaza mediante un portal mágico, el mago no posee una gran fuerza pero puede atacar a distancia mediante un hechizo. Destaca el personaje del cambiador de forma que es una especie de comodín, pues puede transformarse en cualquiera de los personajes. La Conjuradora tiene el poder de invocar y crear a otros seres. El ladrón es el único que puede desactivar las trampas. La ilusionista crea personajes ficticios que pueden confundir al enemigo. El Troll se transforma en piedra para ocultarse y acechar. El templario cumple las labores de médico en combate y la vidente es capaz de detectar las trampas. En general, existe tal variedad que a menudo tendremos que recurrir al completo manual del programa para recordar las capacidades de cada uno de estos espectaculares seres.

NUESTRA OPINIÓN

Si bien «Dark Legions» es excelente en su parte estratégica, es comparable en este aspecto a otros "war-games". Es a nivel técnico donde destaca sobre el resto de estos programas, lo que le confiere un gran atractivo para las personas que no jugaban a estos juegos por su habitual pobreza gráfica y sonora. Toda la concepción gráfica es realmente maravillosa pero lo que más llama la atención son las animaciones. Por si esto fuera poco, el sonido no se queda a la zaga de la parte visual. La adicción, es, por supuesto, elevadísima, puesto que el gran número de personajes, escenarios y demás situaciones hacen que nunca se pueda repetir la misma batalla. En resumen, un excelente "war-game".

A.T.I.

85

ORIGINALIDAD	70
GRÁFICOS	85
ADICCIÓN	85
SONIDO	88
DIFICULTAD	92
ANIMACIÓN	94



Es una mezcla perfecta de estrategia y arcade. Entusiasmará a los pensadores y no defraudará a los aniquiladores.



Los 35 megas que requiere en el disco duro, lo que además hace que la instalación dure casi una hora. Un tiempo "algo" excesivo.

INFERNO

CONSEJOS PARA UNA MISIÓN PERFECTA

Hay una serie de aspectos que deberemos tener en cuenta para llevar a buen fin nuestra cruzada contra el imperio Rexxon. Aquí tenéis detallados los más importantes:
- Escuchar atentamente las órdenes que nuestro jefe nos da antes de cada misión.
- Una vez en la nave leer en qué consiste nuestra misión y programar la nave para que se dirija hacia allí.
- Estar siempre atentos a la radio a la espera de posibles noticias o de una variación en las órdenes.
- Cuando ya hemos puesto la nave en AutoNav3 para dirigirnos al objetivo ir esquivando los obstáculos que nos podemos encontrar.
- Cambiar de modo de navegación (de AutoNav3 a AutoNav2) cuando entremos en contacto con las naves enemigas.
- Como el objetivo selecciona automáticamente el enemigo más cercano sólo nos ocuparemos de escoger el arma adecuada y destruirlos.
- Cuando hayamos cumplido el objetivo se nos informará por radio de ello y se nos asignará el siguiente paso en la misión o nos mandarán de vuelta a la base.
- No dejar de buscar y recoger los bonus que encontraremos por el camino y que aportarán notables mejoras al armamento y escudos de nuestra nave.
A pesar de todos estos consejos derrotar a los rexxon no va a ser tarea fácil, y necesitaréis toda vuestra habilidad, nervios de acero y cómo no, un poquito de suerte.

Sean 94

AL FIN VAMOS A PODER DISFRUTAR DE ESTA MARAVILLA DE LA PROGRAMACIÓN. MULTITUD DE MISIONES PARA REALIZAR, MILES DE ENEMIGOS QUE DESTRUIR Y MUCHOS OBJETIVOS QUE CUMPLIR. TODO ELLO ADEREZADO CON GRÁFICOS TRIDIMENSIONALES Y ESPECTACULARES ANIMACIONES, EFECTOS DE SONIDO Y MÚSICA INCREÍBLES, Y TEXTOS Y VOCES DIGITALIZADAS EN ESPAÑOL. ¿QUÉ MÁS SE PUEDE PEDIR?

LA ÚLTIMA ESPERANZA



PC VERSIÓN EN INGLÉS



PC VERSIÓN EN INGLÉS

- **OCEAN/D.I.D**
- Disponible: **PC, PC CD-ROM**
- V. Comentada: **PC CD-ROM**
- **SIMULADOR DE COMBATE**

Los terribles Rexxon siguen queriendo controlar el universo, y lo único que se lo impide es la raza humana que, aunque muy diezmada después de largo años de lucha contra ellos, todavía sigue oponiéndoles resistencia. Resistencia que no flaquea ni cesa debido a la incipiente moral de los humanos que se ve incrementada y reforzada con las hazañas y victorias de su principal y mejor héroe: tú. ¿No estarás dispuesto a defraudar a toda la Humanidad, verdad? En tus manos han depositado su confianza y a ti han encomendado una misión y un desafío que también son suyos: vencer de una vez por todas al imperio Rexxon.

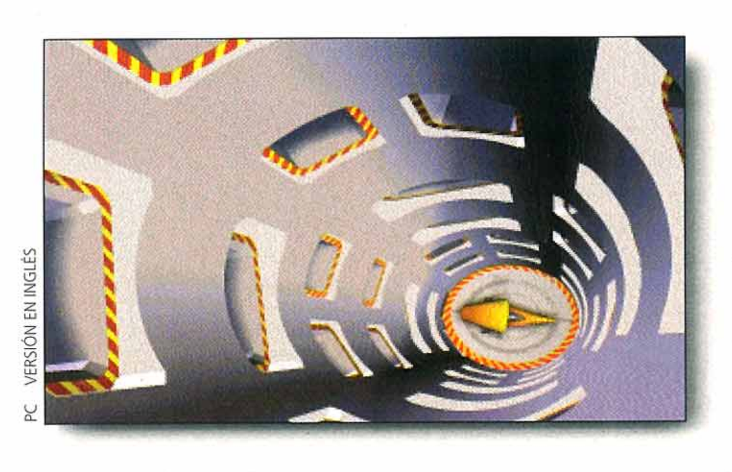
Tras mucho tiempo de investigación los sabios humanos consiguieron crear tras sucesivas transformaciones genéticas el guerrero perfecto que tendría a su disposición la nave más sofisticada, y la posibilidad de rescatarle de la muerte dos veces. No desaproveches tus tres oportunidades ahora que te has convertido en la principal esperanza de la raza humana.

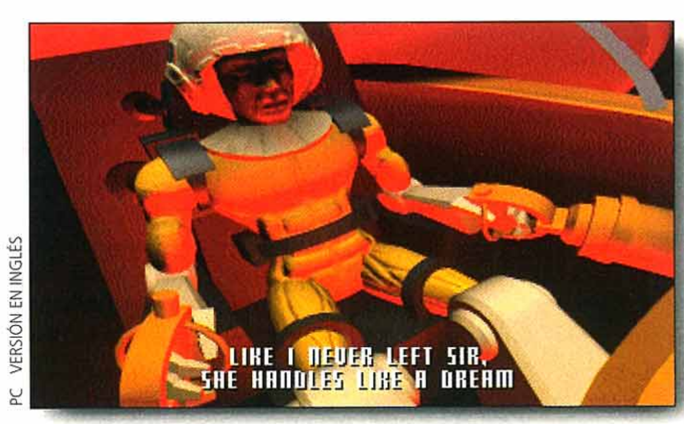
LA ODISEA

Nada más cargar el juego y ver la fantástica secuencia de presentación con animaciones y digitalizaciones, procederemos a elegir entre cargar un juego ya salvado, o bien comenzar uno nuevo de entre las tres opciones que tenemos: comenzar desde el principio con una misión de entrenamiento –para luego ir subiendo de dificultad mediante sucesivas misiones aleatorias que se sucederán como si de una película se tratase–, jugar una campaña compuesta de sucesivas misiones entrelazadas y relacionadas entre sí y, para los más impacientes, el modo arcade les permitirá ponerse a luchar en batallas galácticas contra los Rexxon sin muchos preámbulos.

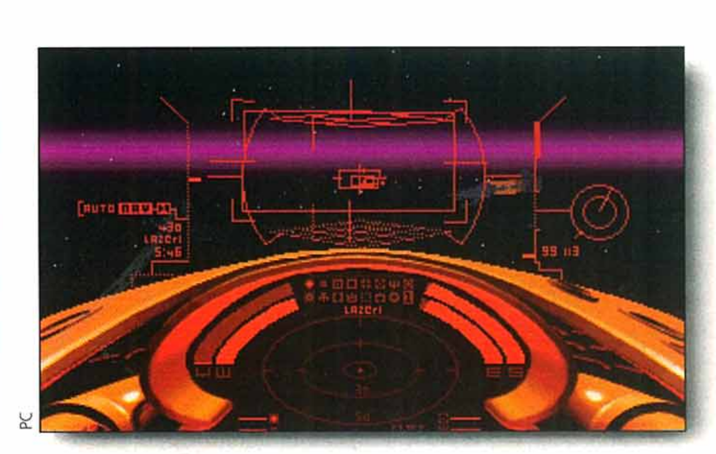
Uno de los matices más destacables del juego es que las misiones son aleatorias y se eligen de entre cerca de setecientas, con lo que nos garantizan que no jugaremos dos partidas iguales. Una vez escogido el tipo de misión que queremos realizar nos veremos cara a cara con el máximo mandamás de nuestra flota, que nos explicará en qué consiste nuestra misión y cómo debemos desarrollarla. Con su beneplácito nos dirigiremos hacia nuestra nave y la prepararemos para despegar, todo ello realizado mediante animaciones tridimensionales perfectas. Una vez en la nave, cogemos los mandos y nos disponemos a aniquilar la flota Rexxon.

→


PC VERSIÓN EN INGLÉS



PC VERSIÓN EN INGLÉS


PC


PC VERSIÓN EN INGLÉS

Este es el impresionante aspecto de uno de los rexxons con el que tendremos que enfrentarnos.



PC VERSIÓN EN INGLÉS

El jefe de los rexxon da órdenes a uno de los suyos. Es indudable que nuestros enemigos están bien organizados.


PC VERSIÓN EN INGLÉS

Aquí tenéis una vista principal del interior de nuestra nave, como podéis apreciar la sensación de realismo es total.


PC VERSIÓN EN INGLÉS

En esta escena podéis ver uno de los momentos más emocionantes del juego: nuestra nave en ataque.



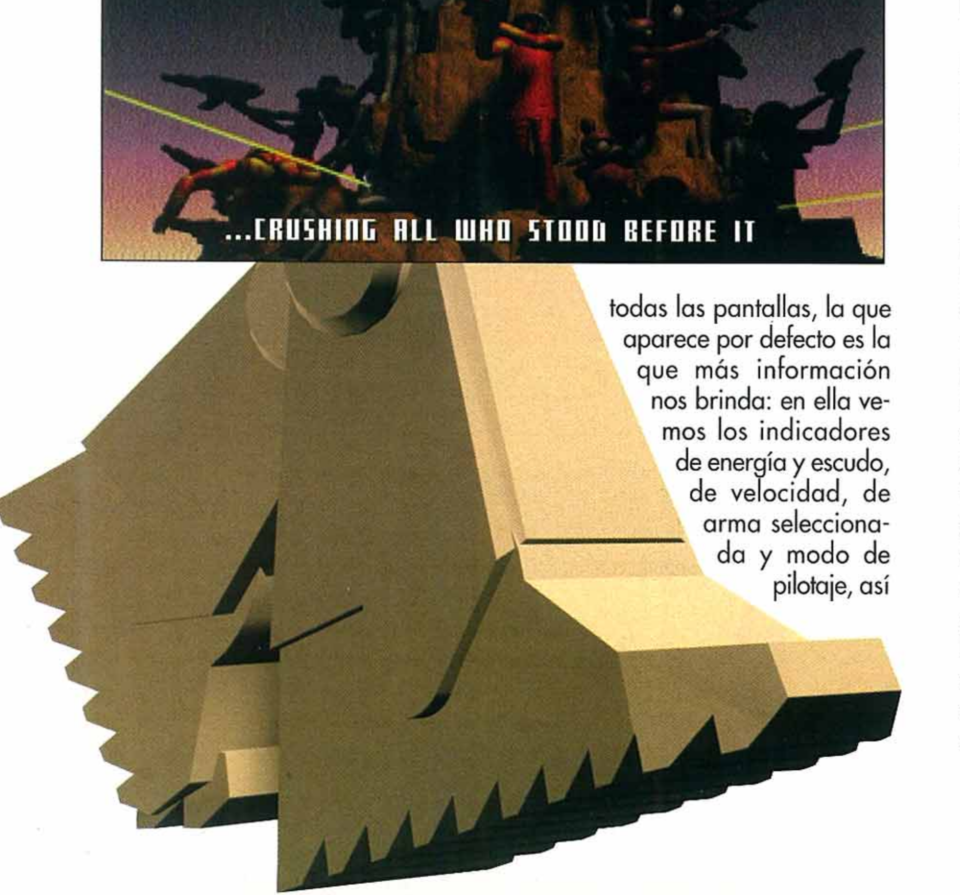
LA CABINA Y LA PANTALLA DE NAVEGACIÓN

Esta es la pantalla que más veremos durante el juego y que, como ya es costumbre en juegos de este tipo, es posible ver desde distintos puntos de vista usando las teclas de función, siendo la vista más destacada y la más espectacular la que nos ofrece los movimientos de la nave y sus evoluciones en el espacio luchando contra los cazas enemigos o si no esquivando meteoritos. Pero de todas las pantallas, la que aparece por defecto es la que más información nos brinda: en ella vemos los indicadores de energía y escudo, de velocidad, de arma seleccionada y modo de pilotaje, así como la velocidad que desarrollamos y los mensajes que nos mandan por radio, y un radar que nos indica la posición de nuestros enemigos.

Podremos seleccionar el arma que queramos (siempre que no la hayamos gastado) entre ocho armas distintas, siendo el láser1 el único ilimitado. En cuanto al modo de pilotaje (AutoNav) tenemos tres distintos que tienen otros tantos cometidos: el AutoNav1, que nos sirve cuando tengamos que aproximarnos a una nave o base para aterrizar; el AutoNav2, que es el que usaremos preferentemente para el combate; y el AutoNav3, para desplazarnos a gran velocidad a lo largo y ancho de la galaxia. El escudo se nos va agotando según recibimos impactos hasta que llega a cero, momento en el que oiremos algo una cuenta atrás representada por un círculo en el centro de la pantalla, y cuando el círculo desaparezca perderemos una de nuestras vidas.

Los mensajes que recibiremos por radio nos informarán de nuestros próximos objetivos dentro de la misión o de acontecimientos importantes para el desarrollo de la misma.

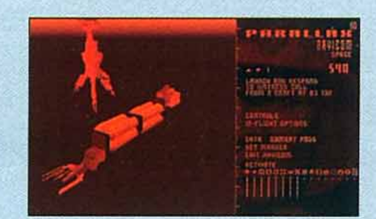
Pulsando uno de los botones del ratón, joystick o teclado pasaremos a la pantalla de navegación (Navicon) en la que podremos ver un mapa de la galaxia sobre el que podremos hacer zoom en ese punto exactamente y que usaremos para poder dirigirnos hasta allí; o bien veremos un mapa del satélite o nave en que nos encontramos y que podremos recorrer para recoger objetos escondidos en él o destruir un objetivo que teníamos asignado. Además, esa pantalla nos da información sobre los objetivos de nuestra misión, los distintos tipos de armas y escudos; además de menús para cambiar opciones del juego.



Guía de armamento y defensa

Dispondremos durante el juego de ocho armas distintas que podremos ir utilizando mientras no las hayamos agotado, así como de siete tipos de bonus distintos que podremos ir recogiendo en nuestro periplo por la galaxia. La cantidad de armas y de bonus de que tenemos la podremos observar en la pantalla de navegación (Navicom).





Los tipos de armas son:
- **LASER1:** *Arma muy precisa, de poco poder destructivo y de naturaleza no guiada, como los otros dos lásers que van a continuación. Es la única arma ilimitada.*
- **LASER2:** *Láser de potencia media, también no guiado y que funciona a ráfagas.*
- **LASER3:** *Igual que el anterior pero de mayor potencia.*
- **TORPEDO1:** *Misil guiado, usado para combate cercano debido a su rango de alcance pequeño.*
- **TORPEDO2:** *También guiado como el anterior, pero con un mayor rendimiento y alcance.*
- **TORPEDO3:** *Idéntico al anterior pero con mayor alcance y más poderoso.*
- **CLUSTER:** *Bomba guiada por calor de alto poder destructivo.*
- **MEGADETH:** *El arma más poderosa de que disponemos, se agota muy pronto y hace el máximo daño posible a un objetivo. Funciona a ráfagas.*

En cuanto a los bonus que podemos coger, éstos son:
- **SHIELD:** *Recarga nuestros escudos al máximo.*
- **NRG:** *Recarga nuestros lásers hasta el máximo.*
- **INVINCIBILITY:** *Hace a nuestra nave invencible por unos instantes.*
- **WEAPONS I:** *Pone al láser2 y al láser3 a su máxima capacidad.*
- **WEAPONS II:** *Igual que el anterior pero recarga los torpedos.*
- **WEAPONS III:** *Idem pero con el cluster y el megadeth.*
- **TURBO:** *Imprime más velocidad a nuestra nave (podemos tener un máximo de 3).*

UNA BATALLA GALÁCTICA

Cuando ya nos hayamos familiarizado con nuestra nave será el momento de ponerla en marcha e ir a cumplir las misiones que nos han encomendado. En la mayoría de ellas el objetivo final será la lucha contra hordas de naves Rexxon o bien ataques a bases situadas en planetas. Tampoco debemos desdeñar la búsqueda de pequeñas naves de bonus repartidas por toda la galaxia o escondidas dentro de los satélites. En el combate en sí, nosotros sólo nos preocuparemos de perseguir a las naves enemigas y de esquivar sus disparos –que no es poco– además de seleccionar en cada caso el arma mas apropiada ya que la selección del objetivo se hace de forma automática.

Cuando tengamos que destruir bases en tierra o una nave nodriza antes de ir a por los objetivos principales tendremos que destruir todos los demás objetivos secundarios. Y si nos aventuramos dentro de un satélite tendremos que ir con cuidado para que tanto las paredes, como las columnas de los pasillos no acaben con nuestra nave en pocos instantes. En el desgraciado caso de que esto sucediera, perderemos una de nuestras vidas y, si no es la tercera nos veremos de nuevo frente a nuestro jefe que nos echará una bronca y nos encomendará una nueva misión. En el supuesto de que sí sea la tercera veremos una triste secuencia animada que nos indicará que se nos ha acabado el juego y la humanidad está perdida para siempre.

VALORACIÓN DE UNA GRAN OBRA

A modo de conclusión, «Inferno» está planteado para que nos sintamos como si verdaderamente pilotáramos una nave y tuviéramos que salvar a nuestra raza. El argumento casi cinematográfico y los soberbios efectos de imagen y sonido contribuyen a ese realismo, al igual que la aleatoriedad que se le confiere al orden en que aparecen las misiones, así como su abundancia.

Este juego marcará un hito en los simuladores de naves espaciales y posteriores proyectos en este campo lo tomarán inevitablemente como referencia, aunque va a ser bastante difícil de superar, casi tanto como derrotar a los malvados Rexxon.

C.S.G.



ORIGINALIDAD	80
GRÁFICOS	95
ADICCIÓN	92
SONIDO	93
DIFICULTAD	90
ANIMACIÓN	95


Las escenas animadas que sirven de soporte a la historia y que hacen que el juego parezca realmente una película.


Una dificultad demasiado elevada, sobre todo tras finalizar un par de misiones.



¿Tienes una imaginación infernal?

¡¡Demuéstralo!!

Seguro que alguna vez has pensado qué ocurriría si te dieran la oportunidad de modificar el argumento de un videojuego. Aquí tienes, por fin, la oportunidad que estabas esperando... Ahora puedes convertirte en el guionista de «Inferno». Sólo tienes que escoger las viñetas que quieras de las que te presentamos en esta página, recortarlas, pegarlas en el orden que creas oportuno en un papel aparte, rellenar los bocadillos con tu propio texto, colorearlas y enviarnos tu trabajo junto con el cupón con tus datos personales. Entre todos las historietas recibidas se seleccionarán aquellas que destaquen por su originalidad. Así que ya sabes, agudiza tu imaginación y ponte en marcha. ¡Por fin puedes crear una historia a tu medida!

1er PREMIO

Un primer premio compuesto por una cazadora exclusiva «INFERNO», un kit multimedia Discovery CD16 de Creative Labs, –incluye un CD-ROM de doble velocidad, una Sound Blaster 16" y Altavoces Estéreo– y un lote de programas de OCEAN: «Jurassic Park» y «Ryder Cup».

2º PREMIO

Los cinco segundos clasificados ganarán un kit multimedia Discovery CD16 de Creative Labs y un lote de programas de OCEAN.

3er PREMIO

Los cinco terceros premiados recibirán una Sound Blaster 16 Value Edition y un lote de programas de OCEAN.

BASES

1.- Podrán participar en el sorteo todos los lectores de la revista MICROMANÍA que envíen el cupón –no son válidas las fotocopias–, junto con el trabajo que manden a concurso a la siguiente dirección: HOBBY PRESS,S.A. Revista MICROMANÍA Apartado de Correos 400 28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO «INFERNO»

2.- Se trata de seleccionar las viñetas que quieras de las que aparecen en la parte inferior e inventarse una historia con los personajes del juego «INFERNO», rellenando los espacios en blanco que hay en cada viñeta y coloreándolas. Se premiarán la creatividad, el sentido del humor, la composición...

3.- De entre todos los trabajos recibidos se seleccionará un ganador que recibirá una cazadora «INFERNO», un kit multimeda Discovery CD 16 de Creative Labs y un lote de programas de Ocean –«Jurassic Park» y «Ryder Cup»–. Otros cinco ganadores recibirán un kit multimeda Discovery CD 16 y el lote de juegos de Ocean . Y por último, otros cinco participantes ganarán una tarjeta de sonido Sound Blaster 16 Value Edition de Creative Labs y un lote de juegos de Ocean . El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

4.- Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 27 de octubre de1994 al 5 de diciembre 1994.

5.- La elección de los ganadores se realizará el día 7 de diciembre 1994 y la lista de los mismos se publicará en el número de enero de la revista MICROMANÍA.

6.- En caso de que algún premio se extravíe en el correo, el premiado dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista la pérdida.

7.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

8.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso.

Recorta las viñetas que quieras, pégalas en el orden que consideres correcto, coloréalas, rellena los bocadillos y envíanos tu historieta junto con el cupón.

Nombre...Edad..........
Apellidos...C. Postal..........
Dirección...
Localidad...
Provincia...
Teléfono...

CREATIVE LABS · MICROMANÍA · ArcadiA software · ocean

La gente bien conectada, llega lejos.

HOBBYTEX.
Tu centro servidor sin cuota de acceso.

HOBBYTEX es un medio de comunicación interactivo con el que tienes acceso directo a numerosos servicios. Las opciones que encontrarás en el menú principal son:

Noticias, para estar al día.

Forums, hallarás reunida toda la información, enriquecida por los usuarios, sobre un tema concreto.

Revistas, podrás seleccionar artículos de las revistas que edita Hobby Press, ver trucos, hacer sugerencias, pedir números atrasados, etc.

Diálogos, para mantener conversaciones "on line" con otros usuarios.

Anuncios, ¿vendes algo, compras algo...? ¿A qué esperas para llamar a HOBBYTEX?

Juegos y Concursos, además de pasar un buen rato, podrás ganar cada semana nuevos premios.

Mensajería-Buzones, para dejar tus mensajes a otros usuarios.

Servicios HobbyPost, un sistema rápido y cómodo de televenta para adquirir los productos que te interesan.

Transferencia de ficheros, para coger programas completos, juegos, utilidades, cargadores, actualizaciones de «PcFútbol».

Ayudas Interactivas, un sistema para resolver tus juegos favoritos accediendo a pistas progresivas.

Para conectar con HOBBYTEX sólo necesitas un ordenador PC o compatible, un modem que cumpla la norma V23 o V22Bis a 2.400 baudios y un software de emulación que suele venir con el propio modem o utilizar el programa Hobbylink –un interface gráfico avanzado–, que se incluye en los discos de portada de varios números de Pcmanía. Por último, también puedes conectar utilizando un terminal Ibertex.

Además te va a costar muy poco. La red IBERTEX tiene un costo fijo para cada uno de sus niveles de acceso, independientemente de la distancia. Cuesta exactamente lo mismo llamar desde La Coruña que desde Madrid. El nivel de acceso 032 tiene un precio aproximado de 20 pesetas por minuto.

A diferencia de otros centros servidores, el acceso a HOBBYTEX es totalmente gratuito. No hay que pagar cuota ni es necesario ser socio.

Todo lo que tienes que hacer es llamar con el modem al 032 y cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor teclea *HOBBYTEX#.



Premio IBERTEX concedido por TELEFÓNICA, al Centro Servidor de reciente creación que destaca por su calidad.

Con HOBBYTEX llegarás lejos.

SUPER RETURN OF THE JEDI

Un gran final

La serie de juegos realizados por la compañía JVC para la consola de 16 bits de Nintendo sobre la saga de George Lucas "Star Wars" llega a su fin. Tras los exitosos «Super Star Wars» y «Super The Empire Strikes Back», le toca el turno a la película que hasta el momento cierra la trilogía, «The Return of the Jedi», con varias mejoras con respecto a sus predecesores, que lo hacen más que recomendable.

■ JVC
■ Disponible: **SUPER NINTENDO**
■ **ARCADE**

Super Return of the Jedi» sigue la línea implantada por sus dos antecesores. Se trata de un arcade de plataformas multifase, en el que de vez en cuando se entremezcla una fase realizada en Modo 7. A lo largo de los diecinueve niveles que componen el juego, iremos visitando todos y cada uno de los escenarios que aparecen en la película. Comenzaremos en Tattoine donde tendremos que rescatar a Han Solo de las manos del todopoderoso Jabba the Hutt. Visitaremos a continuación el bosque de Endor, lugar en el que asistiremos a una de las fases más espectaculares de todas, la que tiene lugar cuando a bordo de las moto-jets perseguiremos a varios soldados imperiales por el bosque. Por último, nos encontraremos en la estrella de la Muerte, escenario dividido en varias fases, entre las que está los combates de Luke Skywalker contra Darth Vader y el Emperador, además de tres fases en las que a bordo del Halcón Milenario derribaremos a varios cazas enemigos y destruiremos el generador principal de la estación de combate imperial.

Para completar cada una de las fases podremos elegir en la mayoría de ellas el personaje con el que deseamos llevar a cabo dicha tarea. Aún así, habrá veces en las que algún personaje no podrá ser elegido por no ser uno de los escenarios en que aparece en el transcurso de la película. Al igual de lo que sucedía en los otros dos juegos de la serie, entre fase y fase se nos brindará una serie de escenas digitalizadas de la película, acompañadas de un texto en inglés que nos irá contando lo que va sucediendo. Si bien las explicaciones no estarán traducidas al castellano, las imágenes del film son maravillosas, de una gran calidad, lo que facilita en gran medida a una mejor ambientación en el juego. Por último, recordar que al finalizar una fase se nos ofrecerá una clave con la que podremos continuar más tarde la partida en el caso de tener que dejarla por algún motivo.

NUESTRA OPINIÓN

No cabe ninguna duda de que estamos ante el mejor programa de la trilogía de "Star Wars". Se nota que con el paso del tiempo los chicos de JVC han ido aprendiendo de sus propios fallos y nos brindan un cartucho excepcional, sin defectos importantes. En cuestión de gráficos no se han escatimado esfuerzos para hacerlos lo más reales posibles. Ejemplos de ello se dan en el palacio de Jabba, el interior de la Estrella de la Muerte o en el bosque de Endor, lugares en los que los escenarios nos hacen pensar que realmente estamos en la piel de alguno de nuestros héroes favoritos. En cuanto a estos últimos, lo cierto es que no han sufrido cambios: siguen siendo iguales que en anteriores programas, si bien hay que destacar la aparición del ewok Wicket.

Para acompañar este gran esfuerzo gráfico nada mejor que una banda sonora espectacular. Todos los temas compuestos por el genial John Williams han sido trasladados a la consola de Nintendo, consiguiendo de esta manera una ambientación como pocos juegos han logrado en los últimos tiempos. Si a esto le añadimos unos movimientos muy suaves, variados en función del protagonista que se encuentre bajo nuestro control y un scroll de pantalla efectivo sin cambios bruscos, tenemos un juego que está llamado desde ya mismo a convertirse en uno de los mayores éxitos de la historia.

O.S.G.

SUPER NINTENDO

Para derrotar a los enemigos de fin de fase contar con Chewie es toda una ventaja, pues posee un ataque efectivo.



SUPER NINTENDO

Como podéis ver la hermana de Luke es tan hábil como él en el manejo de las armas contra los soldados del Imperio.



SUPER NINTENDO

Las escenas protagonizadas por el Halcón Milenario son, sin duda alguna, las más espectaculares en cuanto a desarrollo.



SUPER NINTENDO

La escena de las moto-jets ha sido llevada a la consola de Nintendo con un alto grado de realismo como bien podéis ver.





Los héroes de la historia

***Luke Skywalker:** el último de los caballeros Jedi es el protagonista principal de la historia. Estará disponible para ser utilizado en la gran mayoría de las fases, y cuenta como principal novedad con el hecho de que dispone de los "ítems de la fuerza" desde el principio del juego.*

***Princesa Leia:** hermana de Luke, es el personaje con menos fuerza de todos, pero por contra posee un salto excepcional que ayuda mucho en algunas fases del juego.*

***Han Solo:** contrabandista intergaláctico, tiene que ser rescatado del palacio de Jabba al principio del juego, con lo que se pierde algo de la aventura. Contad con él siempre que necesitéis a alguien con mucha puntería con un arma de fuego.*

***Chewbacca:** amigo de Han, este wookie tiene dos cualidades que lo convierten en uno de los personajes más importantes de la aventura: un gran salto y un golpe terrorífico en el que girando sobre sí mismo destroza lo que se encuentra a su paso.*

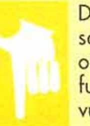
***Wicket:** singular habitante del bosque de la luna de Endor, pequeño pero no por ello más efectivo y temible que el resto de los protagonistas.*

92

ORIGINALIDAD	56
GRÁFICOS	93
ADICCIÓN	93
SONIDO	91
DIFICULTAD	82
ANIMACIÓN	92

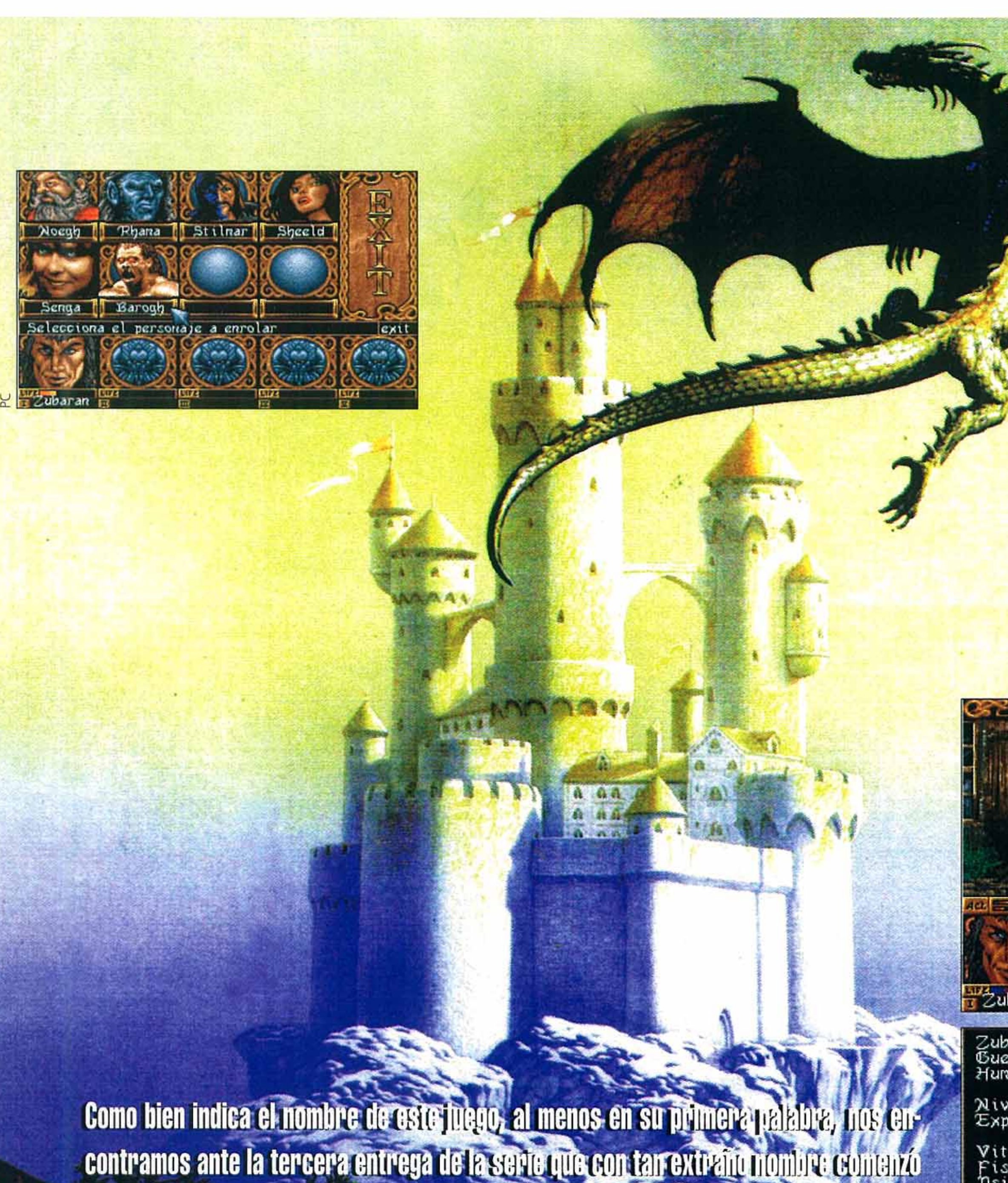


Sin duda alguna, los gráficos de cada una de las diecinueve fases y la banda sonora son lo mejor que tiene este cartucho.



Dos cosas: que tiene un desarrollo casi exacto a los otros de la serie; y que la fuerza no os acompañe en vuestra aventura.

ISHAR 3



Como bien indica el nombre de este juego, al menos en su primera palabra, nos encontramos ante la tercera entrega de la serie que con tan extraño nombre comenzó Silmarils hace ya algunos años. Y lo cierto es que se nota que van aprendiendo...

Nuestra Opinión

Estamos, como se dijo también en «Ishar II», ante el mejor miembro de la serie. Y ahora añadiré la coletilla para el futuro: ¡hasta el momento! «Ishar III» ofrece un escenario de magníficas vistas, aderezado por la variedad que suponen los viajes en el tiempo. Todo lo que llevo visto es bastante bonito y realista. También los gráficos de los personajes están logrados, aunque muchas veces las caras digitalizadas no parecen pegar con el cuerpo. Por desgracia, los movimientos, particularmente en combate o escenas animadas, siguen siendo bruscos, hasta el punto de no atreverme a hablar de animación.



El sonido, música y efectos, pero sobre todo la música, contribuye notablemente a formar el ambiente del juego, aspecto en que se ha mejorado considerablemente a las partes anteriores. Sin embargo, la traducción es bastante mala. Ya sabéis lo que digo en estos casos: está traducido al español, pero no en español. Por desgracia, esos defectos hacen ininteligibles muchos de los mensajes que se nos dan y dificultan artificialmente el avance en una aventura, cuyos únicos obstáculos habrían de ser enigmas y monstruos, no jeroglíficos.

Si hablamos de originalidad poco podemos añadir a esas cuatro palabras: ni sistema de juego ni historia son realmente nuevos. Algún punto curioso sí que cabe destacar, como es el hecho de que nuestras acciones en tiempos pasados cambien la fisonomía de la ciudad, una vez regresas al momento actual.

Y en cuanto a dificultad, todos sabemos lo traidores que son los "Ishar": va pareciendo fácil la cosa hasta que, de repente, te estancas y no sabes ni por dónde seguir, ni siquiera qué hacer. Este síndrome se ha reducido algo en «Ishar III», pero reaparece en los momentos más insospechados.

El juego es, en general, adictivo: atrae avanzar para ir enterándote de lo qué pasa a tu alrededor y, sobre todo, ver las distintas épocas a las que accedes por las puertas del infinito. No obstante, resulta desesperante cuando alcanzas un punto de los descritos en el párrafo anterior y te ves atado de pies y manos.

- **SILMARILS**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **SVGA**
- **ROL**

Puertas abiertas

Todo comienza en la ciudad de Koren Bahnir, donde nos deja caer el diseñador. A poco de comenzar, una aparición nos orienta sobre lo que debemos buscar y, por lo menos, sabemos qué hacer. La ciudad es grande, con numerosas calles y personajes, pero al menos tiene cosas, tiendas y bares principalmente.

Además, la historia es prometedora. Al parecer, va a ocurrir una conjunción astral que, como todos los fenómenos de esta clase, traerá consecuencias inesperadas. A tal efecto, y a fin de evitar las más desagradables de ellas, la solución consiste en viajar a otras épocas. Y el vehículo para ello son las siete puertas que dan título al juego. Las mismas se encuentran dispersas por la ciudad, y uno de los cometidos principales ha de ser obtener información del lugar y tiempo de su apertura. Por lo demás, nadie nos informa exactamente de lo que habremos de hacer para salvar la ciudad esta vez, pero seguro que algo se nos ocurrirá.

Bueno, pues con esta finalidad, «Ishar III» nos propone exactamente el mismo sistema de juego que tan buen resultado le está dando. Llevamos a cinco personajes, como mucho, que podremos crear –esta opción de generar personajes es nueva– o reclutar por las tabernas. El movimiento/perspectiva es a pasos y en primera persona; el sistema de combate apenas permite el uso de estrategia, salvo en lo referente a la colocación relativa de los personajes, para lo que se mantiene la tradicional rejilla; el sistema de magia consiste en puntos de hechizo, para lanzar ciertos sortilegios presentados por iconos y que adquieren nuestros magos conforme suben en experiencia.



PC



PC

No varían la estructura de las pantallas de inventario, ni la forma de acceder a ellas, ni siquiera los gráficos de las flechas de movimiento. En resumen, y como hacen casi todos los JDRs en sus siguientes partes, se mantiene el interfaz y cambia la aventura.

Respecto al sistema de generación de personajes, hay que reseñar su novedad en la serie, pero tampoco presenta aspectos novedosos respecto a los usados en la mayoría de los JDRs: se puede definir la clase, la raza, el sexo, el rostro...

F.H.G.

PC

85

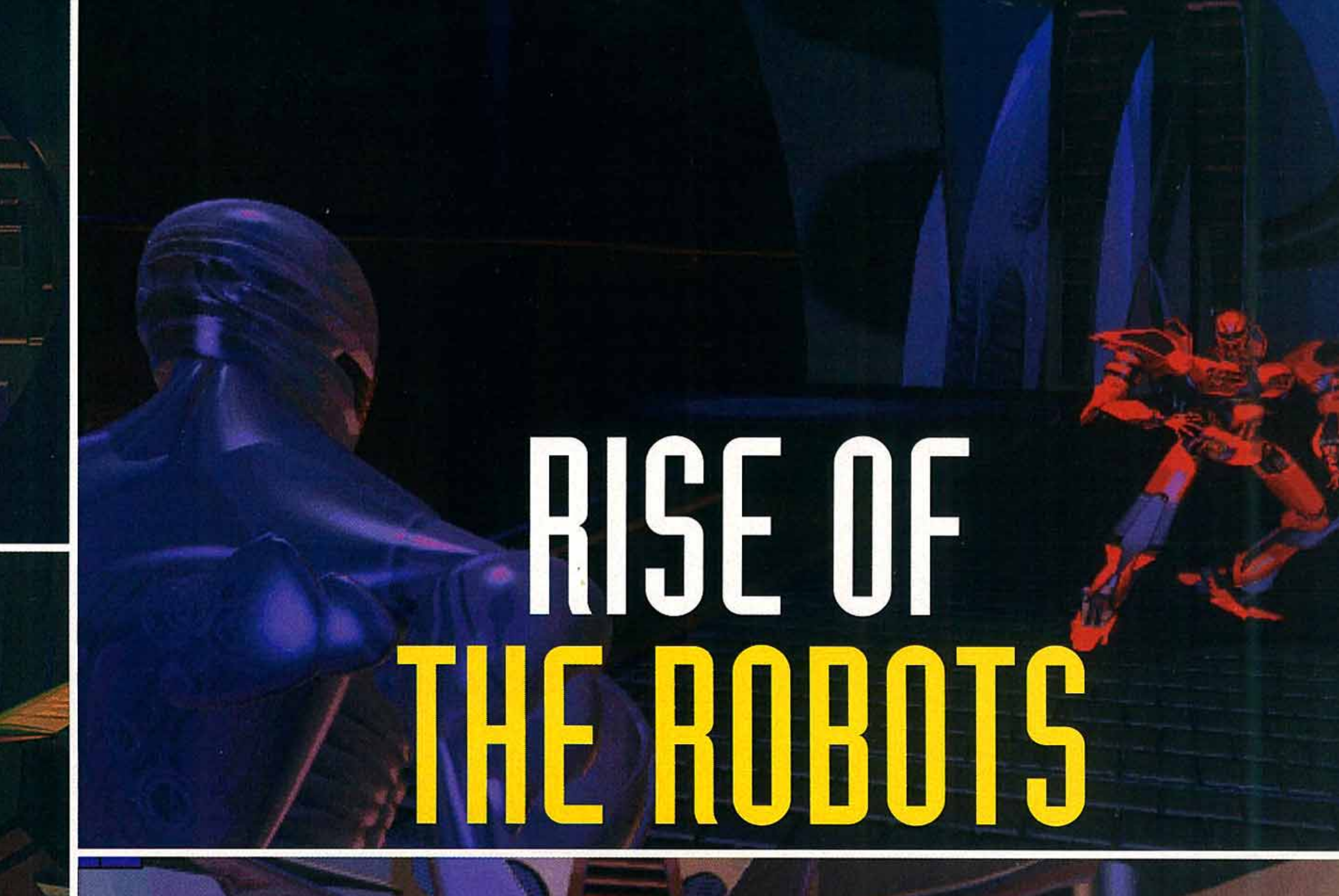
ORIGINALIDAD	65
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	79
SONIDO	86
DIFICULTAD	81
ANIMACIÓN	51



Es la tercera entrega de una saga que significa mucho en el mundo del Rol y eso se nota en la excelente calidad general del programa.



La famosa dificultad de la serie "Ishar" sale a flote y vuelve a hacer de las suyas. Al principio todo parece fácil hasta que se vuelve imposible...



RISE OF THE ROBOTS



YO, ROBOT

La nueva generación está en marcha. Y nadie pude pararla. El CD-ROM ataca con fuerza con juegos cada vez más reales e impactantes. El mejor ejemplo lo tenemos ya en las manos. Un "beat'em up" demoledor, pletórico de fuerza, acción y belleza. Los juegos de lucha han muerto, al menos en el sentido clásico. Preparad vuestros sentidos para algo que os hará reflexionar. No todos los días se puede contemplar un milagro. Y eso es, ni más ni menos, «Rise of The Robots», un juego casi milagroso. Instinct Design ha lanzado el desafío. ¿Quién está dispuesto a aceptarlo?

LA ENFERMEDAD Y LA CURA

Un cyborg es un ser muy particular. Sus estructuras vitales son mecánicas y electrónicas. Las cerebrales, humanas. Es la perfección de la biónica. Su capacidad de adaptación es, como la humana, casi ilimitada. Su fuerza, descomunal.

Algo así es lo único que puede hacer frente a toda una legión de feroces robots descontrolados. Algunos de los principales rivales a los que tendremos que enfrentarnos son: el Crusher, el Androide Militar, el Androide de Combate o, en última instancia, el Supervisor. Sus capacidades intelectivas varían. Muchos poseen una inteligencia muy pobre. Otros, son astutos como zorros. Pero, en general, todos poseen la habilidad de aprender de sus errores. Por eso, la lucha nunca será igual.

Si acostumbramos a utilizar siempre el mismo tipo de golpes, los robots se pondrán en guardia, variando sus tácticas de ataque y defensa. Si poseemos el suficiente control como para confundir al enemigo con una amplia gama de acciones, tendremos media victoria en el bolsillo.

Sin embargo, el camino al supervisor no es fácil. Los distintos niveles de dificultad del juego nos ayudarán, al principio, a ir familiarizándonos con el cyborg, nuestro personaje, y sus posibilidades. Pero, repetimos, lo que tenemos enfrente no es un simple amasijo de tornillos y pistones.

- **INSTINCT DESIGN/MIRAGE/TIME WARNER**
- Disponible: **PC, PC CD-ROM**
- En preparación: **CD-I, 3DO, JAGUAR, SEGA, NINTENDO, MAC CD, AMIGA**
- Versión comentada: **PC CD-ROM**
- Tarjeta Gráfica: **SVGA**
- **JUEGO DE LUCHA**

Demasiado alboroto. Eso es lo que, probablemente, más de uno pueda pensar. Demasiado alboroto por un simple juego. Un juego de lucha.

Sí, efectivamente. Que nadie se llame a engaño porque, en esencia, «Rise of The Robots» no deja de ser eso: un "beat'em up"... En esencia.

Pero no –ni mucho menos– se puede pensar algo tan simplista como: un juego de lucha. Es como si, por ejemplo, sentenciáramos que un Ferrari F-40, un Dodge Vipper, un 911 Carrera o un Morgan son, "simplemente", coches. Como si afirmáramos que Miguel Angel, Caravaggio, Dalí o Picasso eran, "tan sólo", unos sencillos pintores. No. Nadie en su sano juicio es capaz de aceptar algo así. Y, por similar razón, «Rise of The Robots» no es, ni será, "un juego de lucha".

La lucha es uno de los géneros más manidos de todo el software. Han aparecido decenas y decenas de programas, desde el mismo momento en que el videojuego nació, que ha hecho de la "violencia" y la lucha su razón de ser. Poco a poco, lo que ha ocurrido en el género ha sido una evolución, a nivel técnico sobre todo. Y era inevitable –sí, lo era– que la evolución generase una revolución. La revolución de las máquinas.


PC

La espectacular entrada en acción del cyborg, es sólo el preámbulo de lo que nos espera cuando lleguemos a la zona de combate, en el interior de la fábrica.

INSTINTO DE TRIUNFO

El derroche de calidad que presenta «Rise of The Robots» a nivel global, tiene varios responsables entre programadores, grafistas, músicos, etc. Pero todos han actuado bajo la influencia de un ser capaz de dominar con su talento a un grupo de genios de la informática: Sean Griffiths, antiguo miembro de Bitmap Brothers, y cabeza visible de Instinct Design.

Bajo su tutela, se ha desarrollado un programa devastador, hablando a nivel de diseño. No hablamos de diseño argumental. Ni siquiera gráfico –y eso que los personajes son lo más atractivo del juego, sin ninguna duda–. Nos referimos a la estructura que se ha dado a «Rise of The Robots», en una forma global.

Casi una película, más que un videojuego, es lo que parece «Rise of The Robots». La enorme cantidad de espacio dedicado en el CD a las animaciones y secuencias cinemáticas –cercano a

RISE OF THE ROBOTS

La evolución parece no haber llegado a algunas máquinas. El ejemplo más claro es el "Prime", un gigantesco robot de aspecto simiesco..., y uno de los más temibles.

Las escenas de introducción a los combates, aparte de permitirnos contemplar imágenes de gran belleza, nos proporcionarán información sobre los adversarios.

los cuatrocientos megas–, deja a las claras que en Instinct Design no se andan con bromas. Y, ¿por qué todo esto para un "simple" juego de lucha? La razón principal que argumentan sus creadores es que el tiempo de juegos como «Street Fighter» y similares ha llegado a su fin. Se reconocen fanáticos del género, pero siempre se habían encontrado con que los nuevos productos que aparecían resultaban demasiado parecidos entre sí, y a los ya existentes. Sabían que las cosas se podían hacer mejor, y que en su mano estaba el conseguirlo. Ni cortos ni perezosos se pusieron manos a la obra y, tras varios años de trabajo, «Rise of The Robots» se presenta como prueba de que la razón estaba de su parte.

ROBOTS EN PIE DE GUERRA

El argumento del juego nos pone en la piel de un cyborg, una criatura cibernética con cerebro humano. Él es el encargado de acabar con el ejercito de robots que, programados en un principio como trabajadores de Metrópolis 4, y comandados por el más inteligente de todos ellos, el Supervisor, se han levantado contra sus creadores a causa de la infección provocada por un virus que se ha instalado en sus circuitos principales.

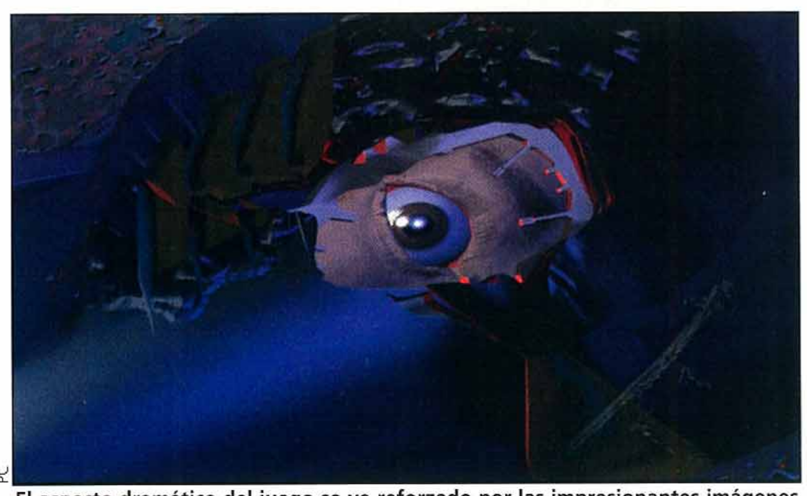
El cyborg, al poseer una CPU no artificial, es el único resistente a la acción del virus y, por tanto, el único capaz de combinar la astucia humana con la fuerza de una máquina, para así eliminar la amenaza.

A partir de aquí, lo que tenemos por delante son gran cantidad de combates en los que nos veremos las caras con toda suerte de criaturas mecánicas, entre los que encontraremos robots de acción militar, de carga, guardianes, etc., hasta llegar al último, el Supervisor.

Es el más inteligente y duro de todos –y los demás no son precisamente fáciles de eliminar–, y acabando con él, acabaremos con el problema.



El robot de carga, el primer obstáculo a superar, resulta relativamente sencillo de eliminar. Pero no es conveniente subestimar la fuerza del enemigo, nunca.



El aspecto dramático del juego se ve reforzado por las impresionantes imágenes que siguen a la derrota de cualquiera de los dos contendientes.

ARTE Y TÉCNICA

Ahora, llegaríamos a ese punto en que nos tocaría hablar de la calidad del diseño gráfico, por ejemplo. Pero claro, ¿cómo se puede hablar de calidad gráfica, en un juego que llega en soporte CD, con resolución SVGA, etc.? No creemos que haga falta aclarar que es una verdadera maravilla visual, se mire por donde se mire. Los artistas de Instinct Design, haciendo un uso masivo de técnicas de sombreado como el phong, han creado una joya del arte informático, en el que todo –TODO– resulta sorprendente.

Y es que estaría muy bien –de hecho ya ha ocurrido en multitud de ocasiones– que se nos ofreciera un juego muy bonito, con unos gráficos tremebundos..., pero que fuera un auténtico bluff en todo lo demás. Y no. «Rise of The Robots» es genial en todos sus aspectos. Las animaciones son variadísimas pero, sobre todo, se desarrollan a una velocidad de vértigo. Mover un sprite de gran tamaño, en alta →



resolución y 256 colores no es tarea fácil, pero lo han conseguido, ¡y de que manera!

Y para velocidad asombrosa, la de las secuencias cinemáticas. Ya lo advertíamos, es casi como una película y, en esto, no puede haber discusión. O convence o no. «Rise of The Robots» convence de principio a fin.

Otro aspecto especialmente cuidado ha sido el de la jugabilidad –el famoso "playability" de los sajones–. Especialmente cuidado porque, como casi todos sabréis, uno de los grandes handicaps de los beat'em ups en el PC –excepto que poseamos un megajoystick–, ha sido siempre el del control de los personajes. Generalmente, era necesario ser unos virtuosos del teclado, o haber nacido con unas cuatro manos para manejar todas las teclas precisas, si es que queríamos dar más de un golpe distinto, claro. Ahora no. «Rise of The Robots» sólo utiliza lo justo: cuatro teclas de movimiento y una de disparo. Sencillo y práctico, como deberían ser todos los juegos. Incluso para los golpes especiales, no es preciso dejar los dedos en un nudo imposible, al intentar ejecutar con maestría y perfección una secuencia de doce pulsaciones en una décima de segundo –los fanáticos de la lucha saben perfectamente de lo que hablamos–.

Y aquí no acaba todo. Nos estamos dejando en el tintero la banda sonora. Pero volvemos al mismo problema. ¿Cómo calificar al audio digital, cuando cuenta con dos temas compuestos por Brian May, por ejemplo? Quizá, de todos modos, aquí falle ligeramente lo referente a efectos sonoros, combinando unos excelentes con otros algo menos cuidados –en algunos golpes, sobre todo–.

EL REFLEJO OSCURO

No. No os asombréis de ver al cyborg enfrentado a sí mismo. No estáis viendo mal. "Rise of the Robots" permite esta opción, aparte de muchas más, en dos modos de combate: dos jugadores; o uno contra la máquina, en el modo de entrenamiento. La ventaja de éste reside en que es muy sencillo descubrir nuestros errores de ataque, al contemplar por donde podemos cazarnos a nosotros mismos con más facilidad. Por otro lado, también podremos observar los golpes más efectivos que podemos realizar, cuando el ordenador los ejecute contra nosotros.

Pero no sólo podemos manejar al cyborg. Todos los robots que aparecen en el juego están a nuestra disposición, en la modalidad de entrenamiento, pudiendo así, como antes, descubrir defectos y virtudes ajenos y propios.

De todos modos, como la práctica –obviamente– no hay nada. Y "Rise of the Robots" exigirá bastante antes de poder llegar hasta el final. La lucha es dura, pero la victoria es mejor.



PC


PC


PC

UN JUEGO DE LUCHA, "SIMPLEMENTE"

Bien, ya debería estar bastante claro que no estamos ante un juego de lucha. En todo caso, EL JUEGO de lucha. Porque «Rise of The Robots» es lo mejor visto hasta el momento en el género. Y el pertenecer a él es lo único que tiene en común con cualquier otro programa. Olvidad todo lo aparecido hasta la fecha. La producción de Instinct Design ha roto todos los moldes, todas las barreras. Ha nacido la nueva generación del software. Y si ahora, cuando se empiezan a vislumbrar las verdaderas posibilidades del CD-ROM, ya podemos disfrutar de joyas como «Rise of The Robots», no queremos pensar en lo que nos espera de aquí a corto plazo.

Si queréis sensaciones fuertes, escoged «Rise of The Robots». Si lo único que os gusta es dar patadas y puñetazos, éste no es vuestro juego. Si queréis disfrutar de una joya de la programación, entonces es posible –muy posible– que estéis en el buen camino.

F.D.L.

95

ORIGINALIDAD	70
GRÁFICOS	95
ADICCIÓN	92
SONIDO	90
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	95

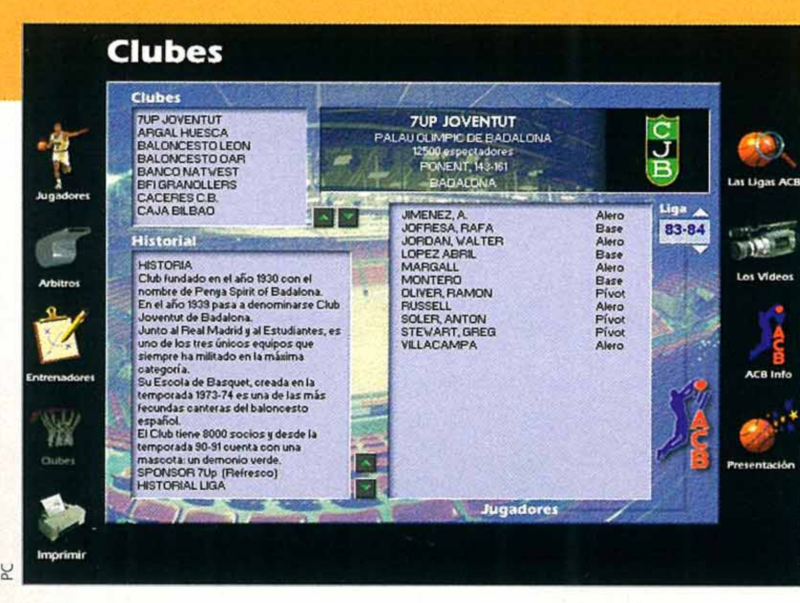


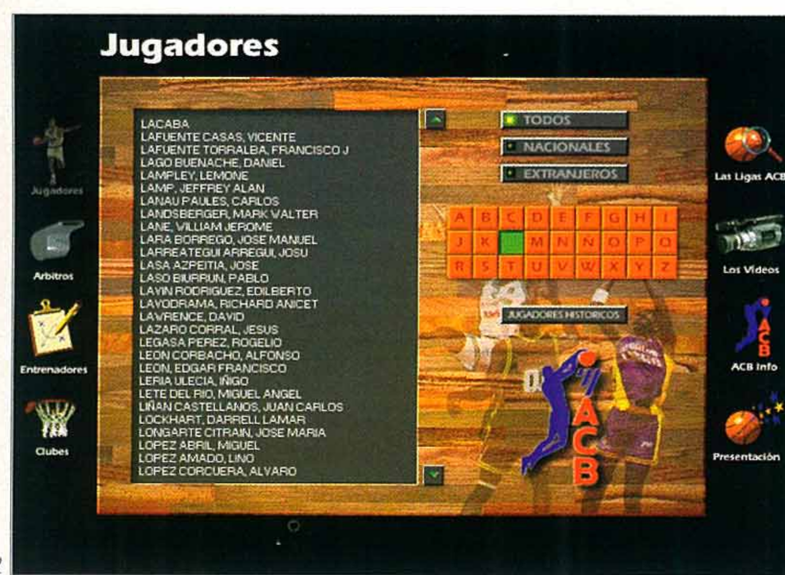
Pero..., ¿es que no ha quedado claro ya?... Es, sin lugar a dudas, el mejor "beat'em up" que existe para ordenadores



Hmm..., eer..., a ver... ¡Vaya!, algo debe haber por ahí... Sí, sí. ¡Ah, no! Nos hemos equivocado. ¡Caramba! No hemos encontrado nada malo.

NOVEDADES EN LA CANCHA







"¡Aquí está Dinamic Multimedia de nuevo!". La producción de este grupo de programación español es increíble, vertiginosa, imparable... Pero sobre todo, lo que más caracteriza a Dinamic es que realiza buenos programas, como seguro todos vosotros habéis comprobado ya. ¿O no? ¿Cómo que no? Pues ¡hala!, empezad por este completo CD Multimedia llamado «CD Basket».

- **DINAMIC MULTIMEDIA**
- Disponible: **CD-ROM**
- T. Gráfica: **SVGA**
- **DIVULGATIVO/BASE DE DATOS**

La palabra Multimedia está muy de moda. Desde estas mismas páginas hemos abogado por su nacimiento, desarrollo y culminación. Por eso apoyamos a Dinamic Multimedia y todos sus productos Multimedia, valga la redundancia... Son los que mejor se acomodan al entorno del CD-ROM, y, por lo tanto, los que mayor rendimiento sacan del mismo.

MODAS PASADAS Y RECIENTES

Pero también lleva mucho tiempo de moda el baloncesto y la informática, por lo que venía bien un producto como éste. Seguro que el impulso que animó a Dinamic Multimedia a producir «CD Basket», es el mismo que se está dando al CD y a su potencial como base para el mundo de los videojuegos y del Multimedia. Pero también está de moda la información. Cuanta más mejor. Siguiendo también esta moda, Dinamic ha llenado muy bien los 400 Megas de su CD. Y el resultado es el siguiente.

MUY COMPLETO...,

«CD Basket» es un producto perfecto y completo. Cuenta con una extensísima base de datos de todos los profesionales que han jugado y juegan en la liga española de baloncesto –y lo mismo ocurre con los árbitros y los entrenadores–; contiene información precisa de todos los clubes de España, con sus historiales, plantillas, anteriores nombres y escudos; dispone de la increíble base que han elaborado IBM y ACB, desde 1983, año de nacimiento de esta última; con ilustraciones de las excelentes fotografías realizadas por la popular revista «Gigantes»; con espectaculares vídeos de la liga 93-94, y jugadas y acciones sorprendentes.

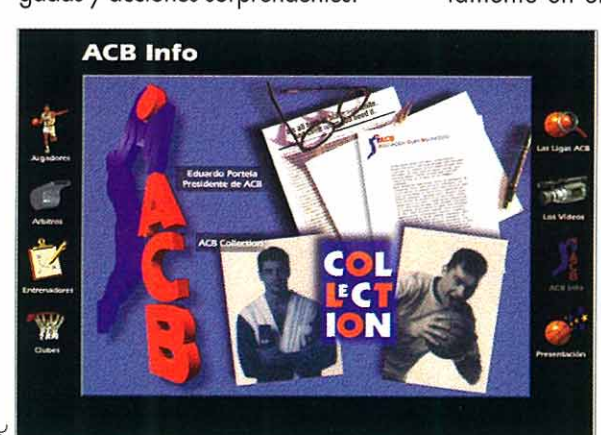


Uno de los aspectos que más destaca de «CD Basket» es la incorporación en el mismo de la última versión de «PC Basket». Así, además de contar con todos los datos, imágenes y vídeos de la base de datos del primero, disponemos de la acción del juego del segundo. Es una unión perfecta para que la "adicción" de «CD Basket» sea aún mayor.

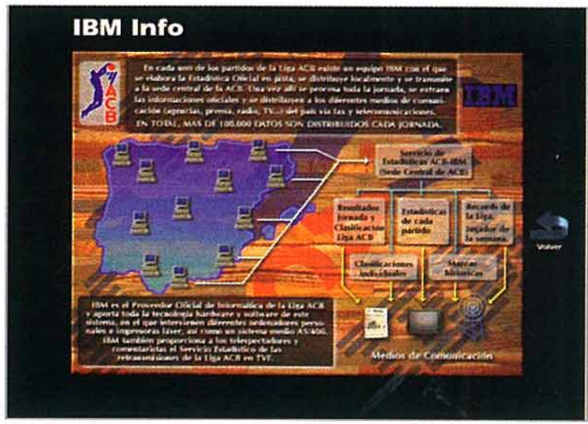
Y MUY BIEN HECHO

Y es perfecto porque su entorno gráfico y su diseño encajan perfectamente con el tema que tratan; porque "se navega" perfectamente en el mismo, es decir, podemos acceder sin problemas a todas las distintas partes de «CD Basket»; porque los vídeos que contiene se ejecutan perfectamente en equipos medios; y porque, en definitiva, tenemos en «CD Basket» aquello que buscamos, es decir, información, espectaculares imágenes y también, no hay que olvidarse de ello, incluye la última versión que Dinamic Multimedia ha realizado de «PC Basket». ¿Qué más se puede pedir a un programa-videojuego-base de datos...? Hemos titulado nuestro comentario "Novedades en la cancha" porque Dinamic Multimedia nos está acostumbrando muy mal...: todos los programas que lanzan en su más reciente época son muy útiles. Sólo nos sorprenderían si alguna de sus próximas producciones no estuviera a la altura de sus programas actuales. Entonces a lo peor habría que decir "novedades en Dinamic Multimedia". Pero esto es algo prácticamente imposible.

F.G.M.



En «CD Basket» dispondréis de la increíble base de datos que ACB e IBM llevan elaborando desde 1983



Tanto el entorno como el diseño son dos aspectos destacables, debido a su buena adaptación al tema.



DOCUMENTACIÓN	95
GRÁFICOS	90
DISEÑO	90
SONIDO	87
INTERÉS	95
ANIMACIÓN	85



Todo. Y todos, absolutamente todos, disfrutarán con este programa. Además, gracias a ACB y a IBM todo está archivado y bien archivado.



Un hecho paradójico: ¿Por qué no han ocupado los 200 Megas que quedan libres en el CD-ROM?

DAWN PATROL

ALTA RESOLUCIÓN BÉLICA

El programa que os presentamos a continuación está hecho a la medida de todos aquellos entusiastas de los simuladores de vuelo y de la historia bélica de este siglo. Porque «Dawn Patrol» creado por Rowan Sotfware a través de Empire Interactive, es mucho más que un simulador de vuelo. Está estructurado como un libro histórico interactivo en el que descubriremos, a través de sus páginas todos los secretos de la aviación en la primera gran guerra: desde sus protagonistas, los pilotos, hasta los aparatos que surcaron los cielos de la época. Todo ello eso sí, con el rigor histórico que merece una producción de la envergadura de ésta. Bienvenidos pues al mundo aéreo de la Primera Guerra Mundial.

- **EMPIRE**
- DISPONIBLE: **PC**
- **SIMULADOR DE COMBATE**

El concepto de este programa bien se podría denominar como revolucionario. Aún tratándose de un simulador de vuelo, va mucho más allá, convirtiéndose en toda una base de datos repleta de pilotos, aparatos, misiones y anécdotas de la Primera Guerra Mundial. Además esta base de datos está perfectamente documentada a través de una cantidad ingente de fotografías, relatos y animaciones simuladas de las misiones más destacadas. Todo ello, y esto es otro dato representativo de la calidad de «Dawn Patrol», realizado en SúperVGA. De esta forma, tanto el apartado de simulación como el de documentación ganan en realismo y vistosidad.

MATERIAS

Hemos dicho materias, porque nada más arrancar el programa, aparece, tras la presentación, la primera página del libro del que se compone el programa. En esta página se listan los distintos apartados del juego, con el número de página en el que se encuentran.

REQUISITOS

Antes de entrar de lleno en el comentario del juego, si es que así podemos llamarlo, vamos a ver los requisitos necesarios para aprovechar al máximo todas las posibilidades que nos ofrece «Dawn Patrol». En principio, con un 386 SX a 25 Mhz., el programa "corre". Pero no vuela, que es de lo que se trata. Por eso, lo más recomendable es un 486. Como el propio fabricante indica en las instrucciones, cuanto más rápido mejor. La memoria convencional de arranque tampoco puede ser inferior a los 485 Kb., más 70 Kb., de memoria UMB. Así mismo, 2,2 Mb., de memoria expandida son necesarios. Como veis todo está calculado al byte, aunque, conscientes de tales exigencias, los fabricantes han dedicado un amplio capítulo de las instrucciones a explicar cómo conseguir la configuración idónea de la memoria de nuestro compatible. En cuanto a las tarjetas de vídeo, ya hemos dicho que el programa utiliza SVGA. Por eso, antes de arrancarlo por primera vez, es necesario realizar una pequeña prueba en la que, después de elegir la tarjeta correspondiente, el programa nos muestra la pantalla de presentación, para preguntarnos luego si ha habido algún problema. Seguidamente, existen dos opciones: o nuestra tarjeta concuerda perfectamente con los drivers incluidos, con lo que se considera una "High Speed SVGA", o nos conformamos con cualquiera que cumpla el estándar universal VESA, o "Low Speed". De cualquier manera, también pueden disfrutar de «Dawn Patrol» los usuarios de VGA normal, aunque, claro está, no es lo mismo. Por último, el espacio libre del disco que necesitaremos asciende a más o menos 10 Mb.

Del primero al último, los temas son: La primera guerra aérea, Los primeros ases, Aparatos de la época, Biografías de los pilotos, Video Replay y Preferencias.

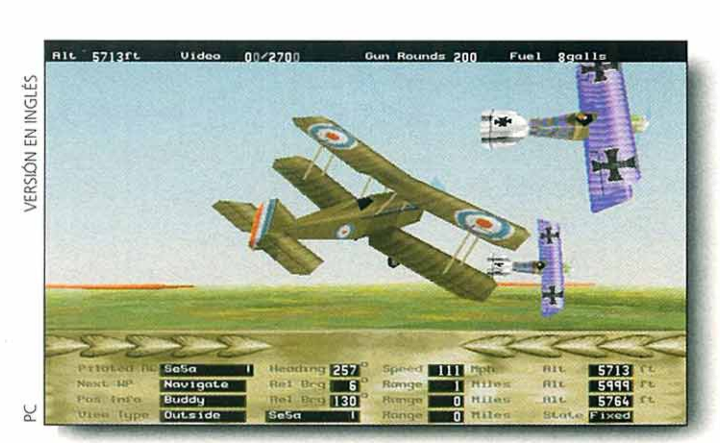
El primer tema, trata de las misiones más importantes llevadas a cabo por los pilotos durante los cuatro años que duró la primera guerra mundial. Así, no tenemos más que pulsar con el ratón sobre el número de página correspondiente, para entrar de lleno en una serie de pantallas que nos van mostrando, tanto a través de texto, como de imágenes y animaciones tridimensionales, los objetivos de cada misión, sus protagonistas, los países involucrados y los aparatos utilizados. En este momento, podemos, si nos apetece, unirnos a cualquiera de los bandos implicados en la operación, para sentir en nuestras propias carnes la emoción de ser el protagonista de pequeñas páginas de la historia bélica. Además, podemos "cambiar" el curso de la historia, registrando en las páginas del libro nuestras propias hazañas, haciendo que el resultado de las contiendas no sea el que fue. También, y esto es común a todos los temas, podemos variar algunos parámetros como la aeronave que pilotamos, el número de enemigos, etc.

El siguiente apartado está dedicado a los hombres que entraron a formar parte de la historia de la aviación debido a sus arriesgadas hazañas en tiempo de guerra. De ellos tendremos cumplida información a través de otro buen número de páginas en las que se incluyen sus fotografías, las medallas obtenidas y otros datos de interés. También en este caso podemos ponernos en la piel de cualquiera de ellos para rememorar sus evoluciones aéreas.

Bajo el nombre de "Aparatos de la época", se recogen 20 aeronaves diferentes en una especie de gran fichero mediante el cual tenemos acceso a toda clase de información gráfica sobre sus características, aspecto, funcionalidad, etc. Y, como no podía ser de otra manera, podemos ponernos a los mandos de cualquiera de ellas, para comprobar su funcionamiento y versatilidad.

Las biografías de los pilotos ocupan las siguientes páginas de libro creado para «Dawn Patrol». A través de ellas nos enteraremos del lugar de procedencia de cada uno de ellos, del rango alcanzado, a la vez que nos deleitamos con imágenes de la época. Todo ello, realizado con un rigor histórico que hace de este programa una auténtica enciclopedia del tema. Por si esto no fuera poco, tenemos la oportunidad de encarnar a cualquiera de ellos y enfrentarnos al que elijamos, para llevar a cabo cualquiera de las misiones que nos proponen. Todo un divertimento la mar de original.

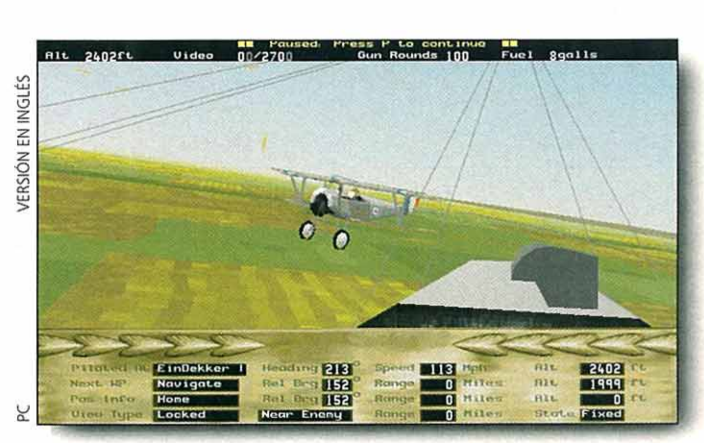
En el siguiente apartado, se recopilan todas las secuencias de vídeo que hemos ido grabando durante nuestros escarceos en el aire, para su posterior visionado. Así, podemos tener reunidos en un apartado nuestros momentos más gloriosos o nuestras misiones mejor realizadas,



El combate en el aire es como la lucha entre el gato y el ratón: siempre hay una persecución constante.

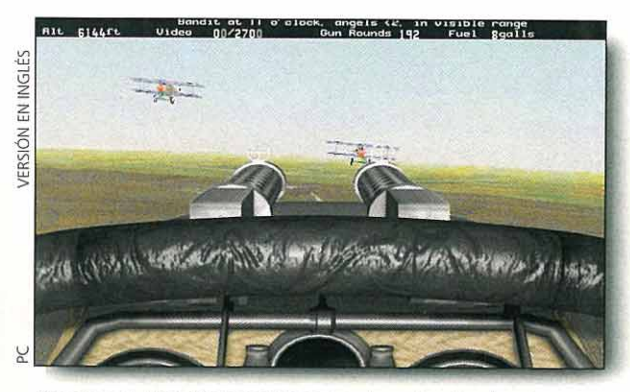


Una explosión puede marcar el inicio de una victoria, o el fin de una derrota. En cualquier caso es espectacular.



Tenemos compañía. Desde nuestra posición podemos ver la cara de nuestro compañero..., ¿o es la de nuestro enemigo?

VERSIÓN EN INGLÉS



PC

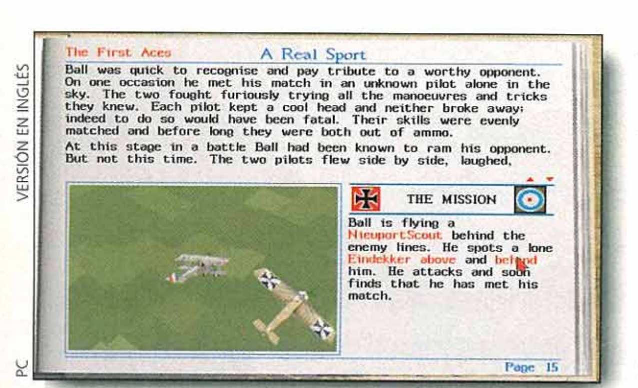
Tenemos a nuestros enemigos en el punto de mira de nuestras ametralladoras. Sólo queda apuntar y disparar.

VERSIÓN EN INGLÉS

PC

Por fin nos hemos situado detrás de nuestro enemigo: nos hemos librado de una muerte segura.

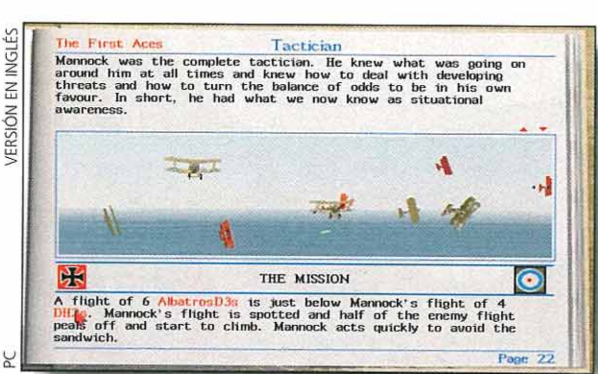
VERSIÓN EN INGLÉS



PC

Esta es una de las pantallas de la completa base de datos de vamos a manejar durante el programa.

VERSIÓN EN INGLÉS



PC

Incluso podremos disponer de una didáctica clase sobre las distintas tácticas de ataque aéreo.

para su estudio y análisis. Todo un detalle por parte de los programadores, ya que se convierte en una de las opciones más interesantes de cara al usuario, debido a su indudable atractivo. Además, así no habrá manera de escuchar el "no me lo creo" por parte de nuestros amigos más escépticos, demostrando de esta forma nuestra sangre fría y conocimiento de la materia.

La última parte de este libro está dedicada a modificar parámetros del programa. Entre ellos, se encuentran los relacionados con la música y los efectos especiales. Esto es, podemos escuchar el "Capricio Italien" de Tchaikovsky de fondo mientras ojeamos el libro, escuchar el ruido de los motores, o limitarnos a oír toda clase de efectos especiales mientras volamos, como el sonido de las ametralladoras y las bombas.

Otras opciones hacen referencia al apartado visual, porque, debido a la complejidad de los gráficos tridimensionales realizados por los programadores, si no tenemos un buen equipo, podemos disminuir el detalle de los escenarios para que la acción gane en velocidad. Así mismo, existe otra opción que automáticamente regula el tamaño de la ventana en la que se desarrolla el juego, para evitar bruscas deficiencias en la calidad de los gráficos. Pero ahí no queda todo, porque otras opciones nos permiten elegir el tipo de control (ratón, teclado, joystick...), regular su sensibilidad, ajustar la potencia de los motores, elegir el nivel de dificultad e, incluso, definir nuestra vulnerabilidad en los combates. Ni un cabo suelto.

Este programa logra "revolucionar" el mundo de la simulación aérea de combate, ya que incorpora en sus muchas opciones una completa base de datos sobre pilotos, naves y anécdotas bélicas.

SIMULACIÓN

Después de ver el contenido de este fabuloso libro interactivo que nos proponen desde Rowan Sotware, no nos queda más que hablar de la simulación en sí. Es decir, del momento en el que nos hacemos con los mandos de cualquier aparato dentro de cualquiera de los apartados del juego.

Para ello, tenemos que mencionar el sistema Operation Overlord, un sistema creado por la propia compañía para acrecentar el realismo de la simulación. De esta manera, se han mapeado completamente trece de los veinte aparatos simulados, dándoles un tratamiento que los hace aparecer en la pantalla perfectamente integrados en los fondos tridimensionales. Así mismo, un sistema de inteligencia artificial es el encargado de controlar todas las acciones que llevemos a cabo.

En todo simulador, la realidad es la meta. Por eso, los programadores de «Dawn Patrol» han dotado al jugador de una gran variedad de vistas con las que imitar, por ejemplo, los movimientos de cabeza de un piloto de verdad dentro de la carlinga de la aeronave. También podemos efectuar zooms a cualquier nivel, rotaciones en cualquier sentido, y muchas operaciones más con el fin de controlar al ciento por ciento el desarrollo de nuestros vuelos. Otras opciones aún más novedosas, nos permiten divisar en cualquier momento el enemigo o el aliado más cercano, el objetivo desde una perspectiva de persecución, satélite, interior o exterior, y así hasta cualquier vista que se nos ocurra.

ATERRIZAJE

Ha llegado la hora de bajar de las nubes para concluir el análisis de este programa. Aunque creemos que ha quedado bastante claro que la calidad es, quizá, la palabra que mejor lo define. Porque tener en un mismo programa un fantástico y fiel simulador de vuelo junto a una completa base de datos interactiva sobre la primera guerra mundial, es una muy buena idea que reporta resultados muy satisfactorios. Es toda una delicia hojear las páginas del libro creado por Rowan Software y deleitarse con las animaciones en tres dimensiones, las fotografías y los textos explicativos de los que hace gala. En este punto, quizá falta una opción que nos permitiese imprimir estos informes, para su posterior estudio. Pero ningún programa es perfecto. Y el equipo necesario para disfrutar a tope de «Dawn Patrol» nos parece justificado, a la vista de los espectaculares resultados que se pueden obtener. Ya se sabe, la calidad pide potencia.

J.R.M.



88

ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	85
SONIDO	87
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	90



Sin lugar a dudas, lo mejor de este programa son sus gráficos. Son en alta resolución, es decir, SVGA y su calidad se hace notar.



Todos los simuladores, aunque sean de combate, suelen ser un poco liosos a la ahora de ponerse a manejarlos. Este no se salva.





Las series de televisión con más éxito no tardan demasiado en pasarse al mundo de los videojuegos en forma de algún que otro cartucho. Los más importantes han sido los juegos de la serie «Bola de Dragón», «Los Pitufos» o «Las Tortugas Ninja» entre otras. Ahora le ha llegado el turno a los «Power Rangers», unos jóvenes que luchan contra el mal en las pantallas de Tele 5 los fines de semana, y que pronto pasarán a hacerlo durante toda la semana.

- **BANDAI**
- Disponible: **SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE, GAME BOY, GAME GEAR**
- V. Comentada: **SUPER NINTENDO**
- **ARCADE**

Os habéis preguntado alguna vez por qué una serie tan mala como es «Power Rangers» está triunfando no sólo en Japón, sino en Estados Unidos y en Europa. Misterios de la vida, chicos. Pero lo cierto es que así es... Y hablando de ésta serie, vamos a ver lo que da de sí el cartucho que la firma Bandai nos ha preparado para la consola grande de Nintendo.

UN ARGUMENTO MUY VISTO

Y cuando decimos que la serie de «Power Rangers» es mala, no lo decimos porque sí, o porque la competencia nos ha pagado por decirlo. Aquellos que hayáis tenido el estómago de ver algún episodio estaréis de acuerdo con nosotros en que los decorados son penosos, el argumento no hay por dónde cogerlo y los diálogos tres cuartos de lo mismo. La historia nos presenta a cinco jóvenes normales a los que un brujo les concede una serie de poderes con los que combatirán el Mal. Mientras las cosas van bien, son unos adolescentes normales y corrientes, pero cuando el peligro llega, se enfundan unos monos de colorines con los que disponen de una serie de golpes que como te cojan te abren la cabeza. Además, todos ellos unidos forman el Megazord, un robot gigantesco que a los más viejos del lugar recordará enormemente al irrepetible Mazinger Z.

El juego consta de cinco fases lineales, en el más puro estilo arcade de plataformas, que tendremos que superar acabando con cualquier enemigo que se nos ponga por medio. Al comienzo de cada una de ellas podremos elegir el personaje de los cinco con el que queremos participar. Sus nombres son Trini, Billy, Jason, Kimberly y Zach, y las únicas diferencias entre ellos son la forma de golpear y el color de su atuendo. Además de estas cinco fases, una vez las hayamos superado todas, accederemos a tres más en las que, con la ayuda de Megazord, tendremos que derrotar a ingenios mecánicos de su tamaño. Estas fases son ya más parecidas a los juegos de lucha del estilo «Street Fighter II», en las que tenemos una barra de energía para realizar golpes especiales, y otra de vida que al acabarse supondrá el fin del juego. Como ayuda contaremos con una serie de claves que se nos proporcionarán al finalizar cada fase y que nos servirán para recuperar la partida en otro momento.



A mitad de cada fase aparecerá el enemigo final. En ese momento luchador se transformará en un Power Ranger.



En cada nivel tendremos la posibilidad de utilizar un ataque especial, que eliminará a todos los enemigos en pantalla.



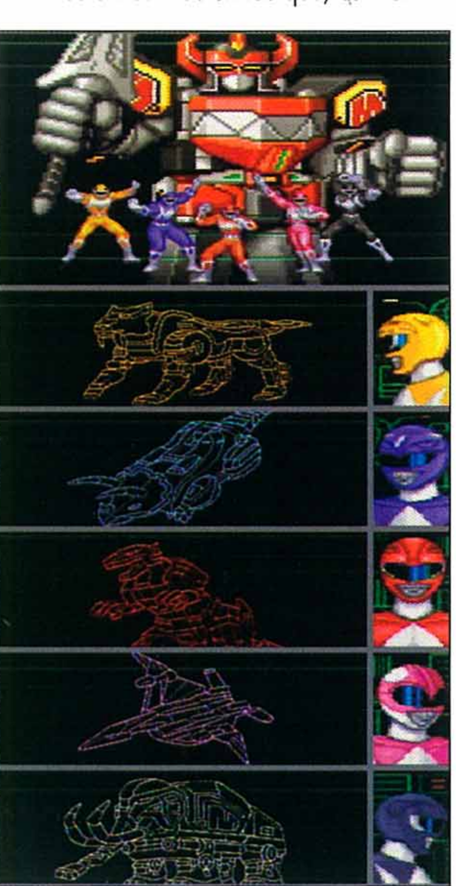
Cuando nos hayamos transformado en MegaZord combatiremos contra unos robots de tan impresionante aspecto.



A pesar de su aparente debilidad, las chicas son unas estupendas luchadoras, muy hábiles y con grandes recursos.

La unión hace la fuerza

Megazord es un robot que se forma gracias a la participación de los cinco jóvenes, cada uno de ellos formando una parte del citado ingenio, ya que cada uno de ellos tiene asociado un vehículo que al acoplarse a los otros da como resultado este Megazord. Cada uno de ellos posee un color en su uniforme, así como unas características propias. Mientras que Zach es el amante del karate, Trini da la nota oriental al cartucho, Billy no se entera de la mitad de las cosas, Kimberly es la guapa del grupo y Jason el líder que los mantiene unidos.



NUESTRA OPINIÓN

Parece mentira comprobar cómo de una serie tan mala como es la de «Power Rangers» se puede realizar un cartucho tan entretenido y lleno de calidad como es éste. No es ninguna maravilla de la técnica en sus cinco primeras fases, escenas en las que el juego es un simple arcade de plataformas en el que nuestra única labor es caminar de izquierda a derecha matando a todo bicho viviente que se nos ponga en nuestro camino. Sin embargo, en las que tenemos que enfrentarnos a los grandes robots la cosa cambia. En primer lugar observar el gran tamaño de los sprites de los muñecos, que a pesar de ser tan grandes se mueven a las mil maravillas realizando algunos golpes que os dejarán con la boca abierta.

Por otro lado, la banda sonora es excepcional: pocas veces se tiene la oportunidad de escuchar una música así en un juego, acompañada además de unos efectos especiales que meten en ambiente al más pintado. También está el hecho de que los movimientos de nuestros héroes son muy suaves, además de ser muy variados para cada golpe especial. Quizás el único punto flojo radique en que el cartucho no es muy difícil de acabar (o eso o es que nosotros somos unos genios en esto de los videojuegos...), así como la falta de una opción de combate para dos jugadores. Si exceptuamos este pequeño lunar, el resto del programa es una auténtica maravilla.

O.S.G.



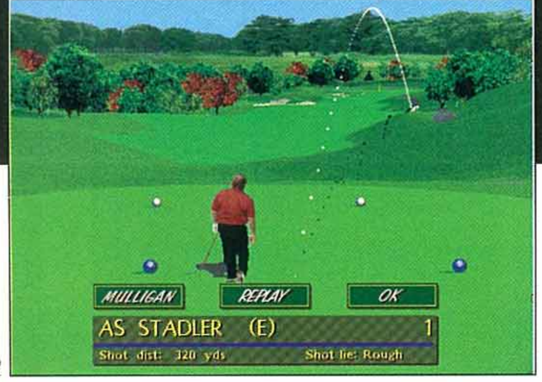
88

ORIGINALIDAD	56
GRÁFICOS	88
ADICCIÓN	89
SONIDO	87
DIFICULTAD	79
ANIMACIÓN	86

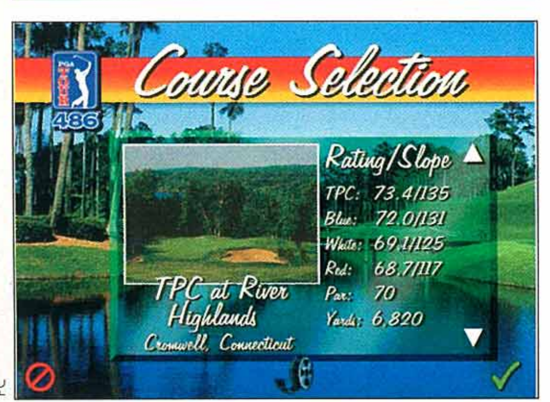

Las fases en las que controlamos al monstruito formado por los jóvenes es lo mejor de este cartucho de la casa Bandai.


Su escasa dificultad –que alcanza unos niveles muy discretos– hace que no sudemos demasiado a la hora de finalizar el juego.

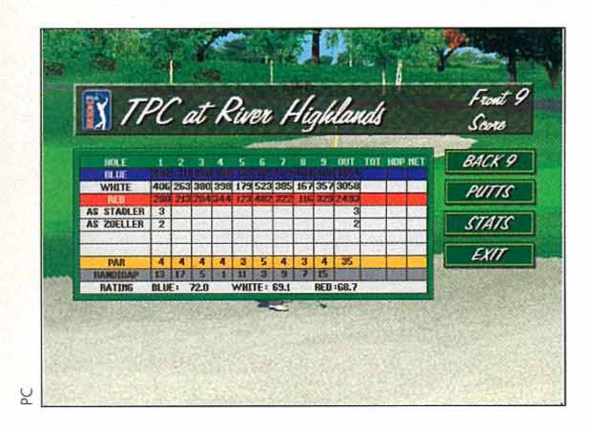
PGA TOUR GOLF 486



PC



PC



PC



¿Cuántos de vosotros habéis jugado alguna vez al golf en un campo de verdad? O dicho de otra manera..., ¿habéis practicado este elitista deporte, que necesita enormes extensiones de terreno, en un lugar que no sea vuestra habitación...? Si vuestras respuestas a nuestras preguntas son ninguno y no, respectivamente, la solución a vuestro "problema" es «PGA Tour Golf 486», la última maravilla deportiva de Electronic Arts.

- **ELECTRONIC ARTS**
- Disponible: **PC CD-ROM**
- T. Gráfica: **SVGA**
- **DEPORTIVO**

Es impresionante observar cómo se ha desarrollado la evolución del golf en el mundo de lo videojuegos. Los primeros programas que vimos de este deporte eran muy simples, los gráficos eran muy primarios y todo consistía en golpear una bola hasta un agujero... Al poco tiempo, se fueron incorporando aspectos más realistas a estos programas, como distintos campos y terrenos, condiciones atmosféricas variables, libre elección de palos... El gran salto posterior supuso la incorporación de imágenes digitalizadas de terrenos y jugadores profesionales a este software, con lo que las partidas parecían más reales.

EL GOLPE FINAL

Pero el golpe final, definitivo y, podríamos decir, casi perfecto lo ha efectuado «PGA Tour Golf 486» de Electronic Arts. Se trata de lo más innovador y espectacular en lo que a software de golf se refiere. Por tener, este programa diseñado por Adam Bellin –habrá que seguir de cerca los futuros proyectos de este hombre– lo tiene todo. No os vamos a enumerar y desglosar todos sus apartados porque, aparte de innumerables, vienen a ser la suma de todos los que existen en los programas del mismo género, pero mejorados.

Lo que sí os vamos a decir es que su factura es impecable. Que por ser americano, no se ha reparado en gastos. Y la explicación es muy sencilla. La afición a tan elitista deporte es tal en aquel país, que un grupo de grabación de vídeo se desplaza a un campo de golf y lo graba todo, desde todos los ángulos posibles. Todas esas horas de cintas de vídeo se transforman en lenguaje informático y el resultado es que vemos en nuestro monitor el terreno de juego tal y como lo veríamos si estuviéramos compitiendo en el mismo. Pero esto va más lejos aún, porque con este software de golf vamos a tener el privilegio de practicar nuestro deporte favorito en campos privados. Campos en los que es imposible jugar porque el número de socios de los mismos en muy bajo y, por fortuna para ello, son multimillonarios. Los terrenos de juego son: Sawgrass –en el que encontramos hierba y árboles por todos los lados–, en Ponte Vedra, Florida; Summerlin –con multitud de obstáculos terrosos–, en Las Vegas, Nevada; y River Highlands –con agua por todas partes–, en Cromwell, Connecticut.

Los nueve magníficos

Y no sólo vamos ha disfrutar en «PGA Tour Golf 486» de tres de los mejores campos de golf que existen en los EE.UU. También contamos con la ayuda y consejo de grandes profesionales americanos, que podremos "manejar" a nuestro antojo y de los que aprenderemos mucho. Tal vez de nombre y de vista no os suenen apenas, pero en cuanto "juguéis con ellos", os serán muy familiares. Tal vez incluso más que el mismo Seve Ballesteros...



¿REALIDAD VIRTUAL?

El CD-ROM, del que enésimas veces hemos dicho es perfecto como soporte para software de base de datos o divulgación, encuentra perfecta compañía también en los actuales programas deportivos. La rapidez de acceso que tenemos a todos los apartados de «PGA Tour Golf 486» es ideal, sobre todo a la hora de pasar a las distintas escenas del juego y cuando ejecutamos los golpes. De los gráficos no podemos decir nada malo, ya que, como antes os hemos dicho, han sido filmados en vídeo de los campos originales, y los golfistas son digitalizaciones de jugadores profesionales en activo.

En definitiva, todo perfecto, muy perfecto. La pregunta es casi obligada: si no encontramos nada malo en esta maravilla de Electronic Arts, ¿cuál será el próximo paso en este tipo de juegos?, ¿la Realidad Virtual? ¿Llegaremos a jugar al golf dentro de un entorno virtual, para disfrutar completamente de este deporte? Mucho nos tememos que no, que antes de dar ese paso, mejor volveríamos a la realidad realidad. La Realidad Virtual está todavía muy lejos y se ocupará de otros menesteres. La versión del golf en CD-ROM que ofrece «PGA Tour Golf 486» puede ser la definitiva. Puede ser el golpe más certero que E.A. Sports haya dado en mucho tiempo.

F.G.M.



ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	91
ADICCIÓN	92
SONIDO	90
DIFICULTAD	90
ANIMACIÓN	94



Es lo mejor que existe en el mercado en lo que a juegos de golf se refiere. Contiene todo lo que tiene los demás, mejorado ampliamente.



Sólo nos planteamos una pregunta: ¿es malo tener que disponer de un 486 con CD-ROM para jugar con esta maravilla?

Los sueños se transforman en pesadillas en el DreamWeb. La edad de la inocencia deja paso a la tenebrosa realidad. El oscuro manto de la maldad envuelve el planeta, moviendo discretamente los hilos del poder, en silencio, sin mostrar su verdadera cara. El futuro es desolador en un mundo que ha perdido la capacidad de análisis, que no se mira al espejo para preguntarse a quién pertenece esa imagen difusa que le mira a la cara. Es el reflejo de una sociedad integrada por individuos sin nombre. Sólo números. Un paraíso diabólico. La cosecha de la semilla negra del mal. Pero toda cosecha tiene su plaga. Y nosotros podemos extenderla.





PC VERSIÓN EN INGLÉS



PC VERSIÓN EN INGLÉS



PC VERSIÓN EN INGLÉS

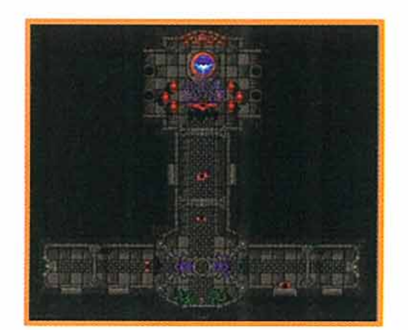
Muchos son los aspectos sobresalientes de «DreamWeb», pero sin duda el interface de usuario es uno de los más conseguidos. Resulta ideal y contribuye considerablemente a elevar la jugabilidad del programa que ya el propio argumento sitúa en un punto muy alto.

■ **EMPIRE/CREATIVE REALITY**
■ Disponible: **PC, PC CD ROM,**
■ T. Gráfica: **VGA**
■ **AVENTURA**

Enfrentarse con una aventura como «Dream Web» reconcilia a los aficionados a los videojuegos de la vieja escuela con el panorama actual del software. Y es que, a finales de 1994, encontrarse con un programa que "pase" ampliamente de gráficos renderizados, tecnología punta, «3D Studio» y demás virguerías de última generación, es muy raro, si se quiere conseguir un programa que, cuando menos, resulte vistoso y atractivo a los ojos del usuario.

Ryan, nuestro personaje, ha sido elegido como el brazo ejecutor para acabar con siete personajes en los que se ha encarnado una fuerza diabólica.

Que nadie nos entienda mal. No estamos renegando –ni muchísimo menos– de los avances actuales en materia de diseño gráfico, pero los más viejos del lugar siempre tienen un lugar en su corazoncito para los programas a la vieja usanza. Productos que



hacen de la programación todo un arte, donde el verdadero protagonista no es el ordenador, sino el equipo humano, su capacidad creativa y habilidad para diseñar un programa que resulte ante todo entretenido.

Uno de los ejemplos que más claramente pueden ilustrar esta tendencia es el excelente «Litil Divil», y ahora, por supuesto, «DreamWeb». Ambos tiene en común ese hacer de la técnica personal en programación la esencia del juego, de demostrar que no todo se limita a poseer las más avanzadas herramientas de diseño y utilizarlas con maestría.

RYAN: RETRATO DE UN ASESINO

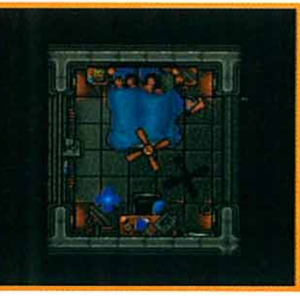
Pero antes de irnos por las ramas, vamos a centrarnos en el tema que ahora nos ocupa. «Dream Web» nos lleva con su historia a un futuro bastante negro. Una atmósfera cyberpunk envuelve una aventura dotada de una magistral ambientación, que parece sacada de la emblemática película «Blade Runner» y que casi se erige como un homenaje a este film, y a todo lo que representa.

Nuestro papel en «DreamWeb» es el de un asesino. Lo que no implica ser un psicópata ni un ser malvado, aunque sea lo primero que se nos venga a la mente. Somos, casi, un héroe a la fuerza. Ryan, nuestro personaje, ha sido elegido como el brazo ejecutor para acabar con siete personajes en los que se ha encarnado una fuerza diabólica. El Mal, con mayúsculas, había sido controlado durante milenios en el DreamWeb, un lugar situado en una dimensión paralela, un mundo onírico, por siete guardianes –mágico número, el siete–. Ahora la caja de Pandora ha estallado y lo que en ella se encerraba actúa libremente.

Nuestras siete victimas son algunas de las personas más influyentes del orbe, en uno u otro campo: militar, social, político, económico... llegar hasta ellos no













«DreamWeb» ha sido concebido como un juego para adultos; las escenas "subidas de tono", la violencia y los divertidos diálogos, así lo justifican.



La ambientación, que en cierto modo recuerda a la de la película «Blade Runner», está muy lograda, gracias a los cuidadísimos gráficos.

será una tarea sencilla. Pero alguien debe encargarse –como diría Clint Eastwood– de sacar la basura.

La labor de investigación y búsqueda de pistas por toda la ciudad ocupará casi todo nuestro tiempo, exigiendo un gran esfuerzo y capacidad de observación, para no pasar por alto el detalle más nimio. Cualquier pequeño objeto puede ocultar una importante clave, cualquier personaje puede situarnos sobre la pista correcta. Todo depende de nuestra astucia y sagacidad.

EL SECRETO DE LA JUGABILIDAD

Para desarrollar la acción de «DreamWeb», Creatuve Reality ha puesto toda la carne en el asador en un interface de usuario que fuera sencillo de manejar y ofreciera la mayor cantidad de información posible. Basado en un típico modelo "point-and-click", basta con pinchar el lugar al que queremos que Ryan se dirija para que se sitúe allí sorteando todos los obstáculos que encuentre en su camino, o llevar el puntero sobre un objeto o lugar de la escena, para descubrir lo que allí se oculta.

La diferencia con diseños similares en otros programas, reside en la inclusión de una pequeña ventana que se encarga de mostrarnos cualquier cosa ampliada en tamaño. Esto ayuda a distinguir con claridad –evitando toda confusión– algo que nos interese puntualmente entre los muchos items que puedan encontrarse en una habitación, para facilitar su recogida y posterior uso.

Todo esto no es decorativo ni anecdótico, sino muy necesario e importante. Porque «DreamWeb» posee un diseño gráfico tan perfeccionista, que hasta el pixel más inocente puede ocultar algo de gran trascendencia para la consumación de nuestros objetivos.

Pero no todo se limita a mirar y guardar cosas en el inventario. Para crear una atmósfera realista, muchas veces tendremos que hacer de la tecnología nuestra aliada. Esto se refleja en la conexión que deberemos establecer en el juego con diversas supuestas redes informáticas, obteniendo así el acceso a información –a veces reservada– que nos descubra el camino a seguir.

Complejos enigmas nos aguardan, llenos de violencia, sexo y un lenguaje no demasiado recomendable para espíritus sensibles. Un producto dirigido hacia un público, digamos, adulto.

DOS AÑOS DE TRABAJO

Todo lo que se puede observar en «DreamWeb» es el resultado de dos años de duro trabajo. Dos años en los que Neil Dodwell y Dave Dew –programador y grafista, respectivamente– han invertido su esfuerzo en tareas que van desde la animación hasta la realización de editores para la programación del juego.

El gráfico es el aspecto que más resalta del programa. «DreamWeb» basa su acción en una perspectiva cenital, en la que decorados y personajes han sido realizados a mano, siguiendo técnicas clásicas. El resultado no ha podido ser mejor, descubriéndose un verdadero amor por el diseño: cerca de cuatro mil frames de animaciones, doscientas localizaciones distintas, cerca de ochenta personajes con los que relacionarnos a lo largo de la aventura...

Pero siendo el apartado visual uno de los más importantes en «Dream Web», no lo es menos el sonoro. La versión CD del juego dispone de audio digital, donde las voces –con una espléndida interpretación de los actores– sólo se ven superadas en calidad por la escalofriante banda sonora. Una música genial,acompañada de unos efectos especiales sencillamente sensacionales. Para mayor satisfacción, cuando leáis estas líneas el proceso de doblaje –texto y voz– al castellano de la versión del programa que se publicará en nuestro país ya estará en marcha.

Queda claro con todo esto que «DreamWeb» es una pequeña joya, técnicamente hablando, como se pueden encontrar pocas hoy en día, que nos mantendrá pegados a la pantalla durante horas. Defectos, suponemos que debe tener, aunque siendo sinceros, resulta muy complicado encontrárselos. Si alguien lo hace, por favor, que nos los indique antes de que aparezca la –segura– segunda parte.

F.D.L.

LA CALIDAD ANTE TODO



Creative Reality, o lo que es lo mismo, Neil Dodwell y Dave Dew, es un equipo de programación que podría dar lecciones magistrales sobre lo que es realizar un juego. Aunque parezca lo contrario, no estamos ante un grupo surgido de la noche a la mañana, cuando dos amigos se juntaron para entretenerse con sus ordenadores. Volvamos la vista atrás, y viajemos a la época en que los ocho bits dominaban el mercado.

El Spectrum era el rey en aquel entonces. Las grandes compañías se repartían el pastel a nivel mundial, y las licencias de películas era lo que rompía con todo. De repente, un juego hacía su aparición bajo el sello de System 3: «Myth. History in the Making». Y lo hacía discretamente. Sin embargo, pasó muy poco tiempo antes de que todos nos diéramos cuenta de que se trataba de uno de los mejores juegos jamás programados para aquel viejo cacharro que Sir Clive Sinclair se inventó un buen día. Neil Dodwell, su creador, se convirtió entonces en una estrella del firmamento de la programación.

Su luz, y la de Dave Dew, ha vuelto a brillar ahora con «DreamWeb». Los cánones de la programación clásica han resurgido en un producto que se convertirá en un éxito a buen seguro. Una aventura con estilo y personalidad propia, que no se fija en los demás y que rezuma calidad por los cuatro costados.

SPECTRUM «MYTH»

Neil Dodwell y Dave Dew han prometido que «DreamWeb» tendrá pronto continuación. Si esto es cierto, el género goza de una salud espléndida y tiene una larga vida por delante.

93

ORIGINALIDAD	80
GRÁFICOS	94
ADICCIÓN	92
SONIDO	92
DIFICULTAD	84
ANIMACIÓN	91



Destaca la magnífica ambientación, la genialidad del diseño gráfico, La soberbia música y la traducción de textos y voces al español.



Vamos a ver... No, nada. Bueno, sí, que al acabarse el juego te quedas con ganas de más.

SHAQ FU

Tenemos claro que cuando un deportista alcanza unas cotas de popularidad altas, no pasa mucho tiempo hasta "asomarse" al mundo de los videojuegos. Ejemplos ha habido muchos –Larry Bird, Michael Jordan, Michel, Butragueño, Angel Nieto, Aspar, Jimmy White, Pedro Delgado, y los malogrados Fernando Martín y Ayrton Senna–, pero todos ellos tienen una cosa en común: el programa protagonizado por ellos responde a su actividad en la vida real. Algo que va a cambiar Shaquille O'Neal con la aparición de este «Shaq Fu».

Versión Supernintendo

La versión de Super Nintendo es muy parecida a la de Mega Drive. Sus únicos puntos diferentes estriban en la reducción del número de luchadores a siete, con lo que no tendremos tanta variedad como en la máquina de Sega. Del resto, destacar que los


SUPERNINTENDO

gráficos tanto de los personajes como de los escenarios están más detallados, debido al uso de los 256 colores. Por lo demás, son iguales en cuanto a movimientos, sonido y dificultad. En lo que respecta a la adicción, pues hombre, las fases son menos, pero a cambio tenemos un aspecto visual más conseguido.

PUNTUACION GLOBAL: 89%

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE

- **OCEAN**
- Disponible: **SUPERNINTENDO, MEGA DRIVE**
- V. Comentada: **MEGA DRIVE**
- **JUEGO DE LUCHA**

SHAQUILLE DA EL GOLPE

El rookie del año en la temporada 92-93 de la NBA ha prestado su imagen y su nombre para la realización de un videojuego en consola: «Shaq Fu». El título proviene de una mezcla del nombre del protagonista con el arte de la lucha Kung Fu, lo que ya os tiene que dar una idea de lo que va este programa.

TRES MODOS DE JUEGO

«Shaq Fu» posee tres modos de juego. El primero de ellos es el denominado "Duel", en el que bien solos o contra otro jugador, iremos luchando con los personajes que deseemos. El segundo es "Tournament". Aquí las cosas mejoran, pues podemos realizar un torneo eliminatorio con un máximo de ocho luchadores, de los que nosotros controlaremos los que deseemos, quedando el resto bajo la responsabilidad de la máquina.

Por último, contamos con el modo "History". El argumento es de lo más sencillo: mientras Shaquille está visitando Tokio antes del comienzo de un partido amistoso, entra en una tienda en la que un extraño anciano le cuenta una historia en la que Shaq es un guerrero esperado desde hace mucho tiempo cuyo destino pasa por derrotar a Sett Ra, una momia de gran poder. A pesar de que nuestro amigo no termina de creerse lo que le está pasando, hace caso al viejo con lo que atraviesa una puerta en la trastienda que da a una dimensión nueva. Allí tendrá que enfrentarse a once expertos luchadores, incluido Sett, para rescatar a Nezu, un joven que ha sido secuestrado por la citada momia.

NUESTRA OPINIÓN

«Shaq Fu» es un juego de lucha en el que destaca por encima de todo la presencia de ese astro del baloncesto, ídolo de masas que se llama Shaquille O'Neal. A pesar de que todavía no llegamos a entender qué es lo que hace un jugador de baloncesto repartiendo mamporros por doquier, hay que reconocer una gran calidad en este cartucho. Empezando por los gráficos, tanto de los distintos personajes como de los decorados. Ambos han sido cuidados en extremo para dar la mayor sensación posible de realismo al juego, algo que ocurre muy especialmente en la pantalla de la torre del dragón y en el templo del príncipe. Además, el color de la pantalla cambia en función del momento del día en el que la acción tenga lugar, un parámetro que decide el juego aleatoriamente y que no influye en el combate.

En cuanto al sonido, «Shaq Fu» cuenta con una gran cantidad de efectos especiales y una amplia y variada gama de melodías, que hacen de este videojuego uno de los más cuidados en el aspecto sonoro. Pero sin duda el aspecto que más llama la atención es el de la animación. Realizada por los responsables de la creación de «Flashback», no hace falta comentar que los diferentes movimientos son un prodigio. Suaves, variados, rápidos o espectaculares son sólo algunos de los adjetivos que se podrían poner detrás del nombre. Con todo, no nos queda más que rendirnos ante el ídolo del baloncesto, que ha protagonizado un gran juego de lucha, aunque, claro está, nosotros todavía esperamos verlo en uno de lo que es lo suyo: el boxeo...

O.S.G.

EL RESCATE DE NEZU



En el modo "Historia" de «Shaq-Fu» tendremos que hacer frente a un total de once enemigos para lograr rescatar a Nezu. Cada uno de ellos se encuentra en una localización diferente del mapa, tal y como a continuación detallamos.

A.- Lost Jungle: en el bosque nos enfrentaremos con Voodoo, una hechicera muy poderosa que hace de la magia todo un arte.

B.- Yasko Mines: el rival en esta ocasión es Diesel, un joven bastante ágil que nos pondrá las cosas bastante complicadas.

C.- Vagabond Temple: un príncipe oriental nos espera en el interior del templo. Su nombre es Rajah y maneja las espadas como nadie.

D.- Gargoyle's Peak: en las ruinas localizaremos a Mephis, un antiguo alumno de Sett Ra que ha resucitado con un temible aspecto.

E.- The Wasteland: en esta tierra tan siniestra nos aguarda Auroch, una especie de ogro al que deberemos dejar de piedra con nuestros golpes.

F.- North Gate: extraño rival el que aquí veremos, es Leotsu, el abuelo de Nezu del que a pesar de su edad no debéis fiaros un pelo.

G.- Catwalk Falls: una mujer-gato de nombre Kaori muy veloz de movimientos, que no duda en arriesgar una de sus siete vidas para obtener la nuestra.

H.- The Lab: en este laboratorio está el Coronel, medio robot medio humano, que posee una fuerza tan espectacular como su aspecto.

I.- South Gate: por raro que parezca este es el lugar que verá nuestro combate con Nezu, que no sabe lo que hace pues está poseído por Sett.

J.- Dragon's Pass: el rival más feo que os podáis echar a la cara está aquí: responde la nombre de Beast y procurar no estar cerca de él mucho tiempo.

K.- Tombstone Island: aquí se esconde Sett Ra, la momia que ha vuelto a la vida y ha secuestrado a Nezu. Sus poderes son inmensos, así que tener cuidado con él.



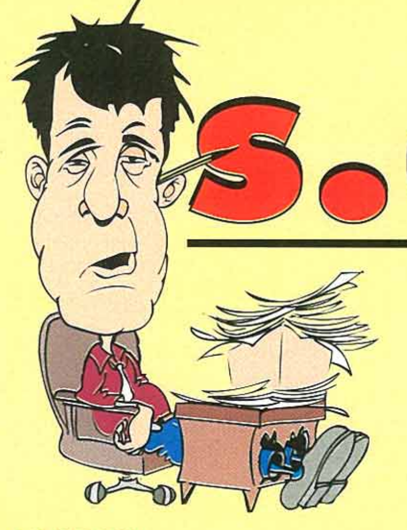
ORIGINALIDAD	67
GRÁFICOS	88
ADICCIÓN	89
SONIDO	90
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	92



Las animaciones de los luchadores, las variadas melodías y los espectaculares efectos sonoros se convierten en una elevada adicción.



Malo, malo no hay nada. Si acaso que la primera aparición de un monstruo del baloncesto como Shaquille O'Neal no sea en su deporte.



S.O.S. WARE

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, **ORDENADOR, PROGRAMA**, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

Nuestra dirección es: HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
REFERENCIA: S.O.S. WARE
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid

Es IMPORTANTE que no olvidéis incluir en el sobre en un lugar visible la referencia MICROMANÍA – S.O.S. WARE

Siempre, todos los meses, os decimos lo mismo: gracias por confiar en nosotros vuestras dudas, y por decirnos en qué juego os habéis quedado atrapados y en qué formato tenéis problemas. Sólo así podemos trabajar de una forma más eficaz y rápida, con lo que tenéis resueltas vuestras dudas antes de lo que muchos de vosotros pensáis.

LARRY I

¿Dónde consigo el vino que me pide mi mujer en la habitación del casino?

José Pelayo del Riego (Madrid)

Ve con el taxi a la tienda y llama por el teléfono de enfrente a la casa de vinos.

LEMMINGS

¿Cómo puedo pasar la pantalla 19 del nivel TRICKY ?

Fernando Quintana (Vizcaya)

Aquí tienes el código de la siguiente pantalla: IJJLFMCCFR.

KING'S QUEST V

¿Cómo consigo la barca de la playa y qué hago con el hombre que hay en la casa barco ?

F. Javier Iglesias (Madrid)

En la barca hay un agujero. Tápalo con la miel y para que el hombre te oiga entrégale la caracola que encontrarás luego.

¿Cómo asusto a la serpiente que me impide el paso hacia el Este ?

Felipe Cimiano Richt (Castelldefels)

Asústala con la pandereta.

MONKEY ISLAND II

¿Cómo abro el horno en el kiosco de salchichas? ¿Cómo abro el ataúd donde esta Stan? ¿Dónde hay tinta para el plumón de escribir? ¿Qué he de hacer para que vuelva el posadero?

Fco Javier González. (Cádiz)

No es necesario abrirlo, tan solo cerrarlo para que el alma de su antiguo dueño descanse y nos de un nuevo trozo del mapa. Para que querías abrir el ataúd después de haberle quitado la llave..., podría enfadarse. No te parece que con usar el ratón ya es suficiente. Mejor dejamos la escritura. Si te refieres al que sale disparado a por su mascota, mejor que no vuelva, sino no podremos entrar en la habitación de Largo.

Estoy reuniendo elementos para hacer un muñeco budú que mate a LeChuck's. Tengo un muñeco, un calzoncillo y un hueso. ¿Qué me falta?

Elena Pavon. (Madrid)

Dale el pañuelo para tener algo líquido de él y acciona el ascensor hacia arriba cuando éste aparezca, así podrás pillarle la barba.

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS



¿Cómo cruzo el precipicio en la selva de Tikal?

Octavio Cesar Galera (Castellón)

Haz que el animal que hay en la selva vaya al lado de la serpiente del árbol con el látigo, luego trepa tú por el árbol.

¿Cómo se consigue abrir la jaula donde está Sofía en la Atlántida ?

Diego Escudero Rodrigo (Albacete)

Debes usar un palo que se caerá al abrir la puerta donde hay una estatua con dos brazos y una cadena. Dale el palo a ella mientras tú aguantas la reja.

No sé cómo manipular los cables en el submarino que lanzan los torpedos.

Ángel González Morales (Valencia)

No has de manipularlos, cúbrelos con el trapo manchado de aceite para provocar un cortocircuito y distraer a la tripulación.

LOGICAL

¿Podríais darme el código de la pantalla 23?

Alberto Maroto Sánchez (Madrid)

El código es: THREE PATHS

LEGEND OF KYRANDIA

¿Cómo consigo el cáliz que un enano me quita? ¿Tengo que hacer algo en la playa? ¿Para qué sirve el caballo?

Roberto del Pino. (Málaga)

Tendrás que preparar varias pócimas en el caldero de Zanthia que son tres, es decir, la amarilla la roja y la azul. Combinando bien éstas, podrás obtener otras tres nuevas, que son: la naranja que sirve para poder volar en el caballo de la playa; la verde, que provoca desagradables efectos; y la morada que sirve para hacerse pequeño y poder ofrecerle al enano un delicioso manjar, es decir, bellotas

LOOM

¿Cómo puedo entrar en el gremio de los herreros?

Vicente Salvador (P de Mallorca)

Usa el hechizo de reflejo que te da el lago de la cueva anterior en el infante herrero que está durmiendo.

¿Cómo les hago magia en el gremio de los pastores ?

Dan Gómez Martínez (Barcelona)

Ve a la ciudad de cristal y mira la bola de cristal. Ésta te dará un hechizo que les asustara.

FUTURE WARS



¿Cómo consigo el periódico en la estación de metro?

Iván López Vázquez (Madrid)

Busca en la máquina que devuelve monedas e introduce la moneda en la misma dos veces.

¿Cómo puedo coger la sotana que hay en el árbol?

Enric Boada Solano (Barcelona)

Usa un palo largo.

DARKSEED

Estoy en el tercer día de la historia que plantea el programa y no consigo encontrar la máquina que mantiene con vida a los antepasados. Consigo también las llaves del coche y la del whisky, pero aunque muevo una palanca en el mundo oscuro no ocurre absolutamente nada.

Carolina Arnau. (Tarragona)

Esa máquina está donde se encuentra el garaje, en el otro mundo, o sea, donde está la palanca que mueves. Has de arrancar el coche, irte al mundo oscuro y usar la losa del martillo que has hecho con ayuda del tercer paquete, con una ranura que hay en esta misma nave. Una vez llena de energía, construye el martillo, verás cómo la nave desaparece y al volver al mundo real, destruye con el martillo que tienes el espejo.

¿Cómo puedo hacerme con la pala?

Ignacio Ferrari.(Madrid)

Está en el cementerio, pero no el del mundo de la luz, sino en el del mundo oscuro.

¿Cómo puedo destruir el generador orgánico?

Dario Parres. (Alicante)

Usa la loseta que encuentras en el sótano de la máquina con una ranura que hay en la parte inferior. Así absorberás la energía de la máquina.

Por más que lo intento, no consigo abrir la puerta del mausoleo.

Alberto Garrido. (Albacete)

Has de acercarte bien. Una vez cerca, verás tres losas; púlsalas en este orden: izquierda, arriba, derecha.

Después de ir a la cárcel no puedo coger la pistola, un policía no me deja.

Toni Cárcel. (Barcelona)

Deberás esperar al día siguiente para poder cogerla.

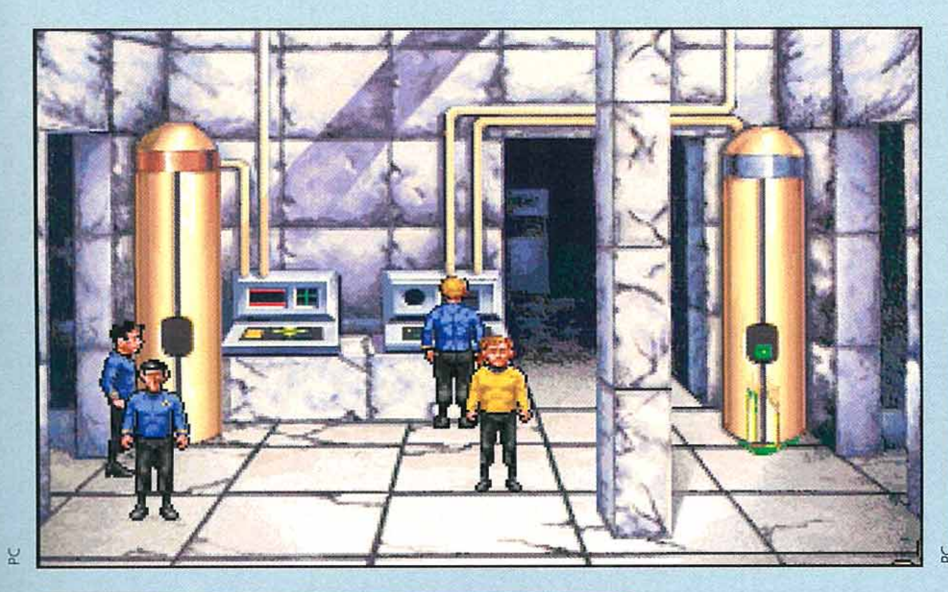
STAR TREK
JUDGMENT RITES

Dentro de los últimos viajes de la nave Enterprise en nuestros compatibles, los protagonistas de la popular serie «Star Trek», siguen buscando nuevas formas de vida allí donde ningún hombre ha llegado. Kirk y su tripulación se enfrentan en estos nuevos episodios a complejos enigmas en los que la lógica, el trabajo en grupo y la comunicación con seres extraños son el denominador común y la clave para su resolución.

Nosotros hemos seleccionado cuatro de los ocho episodios de los que se compone el juego para ofreceros su solución paso a paso. Son los episodios más apasionantes de «Star Trek: Judgment Rites».



PC PC PC PC



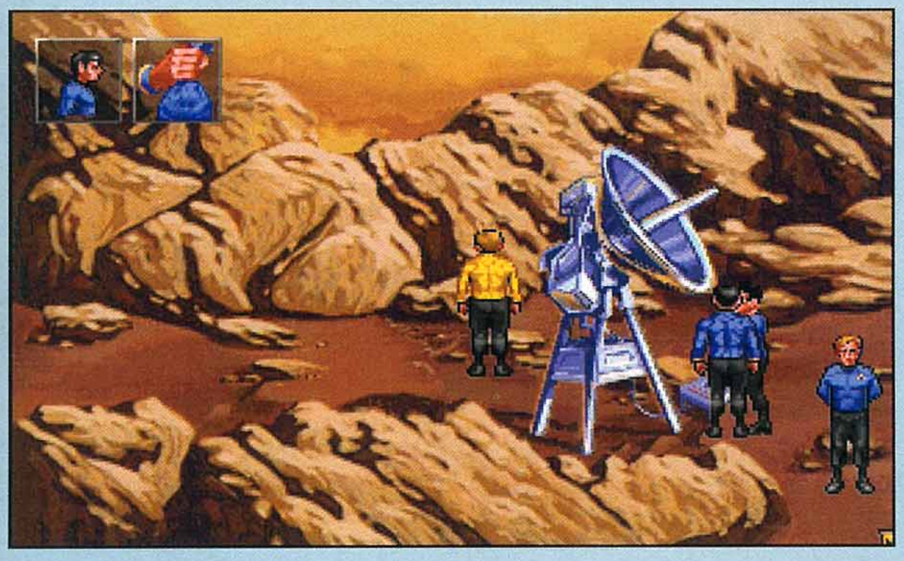


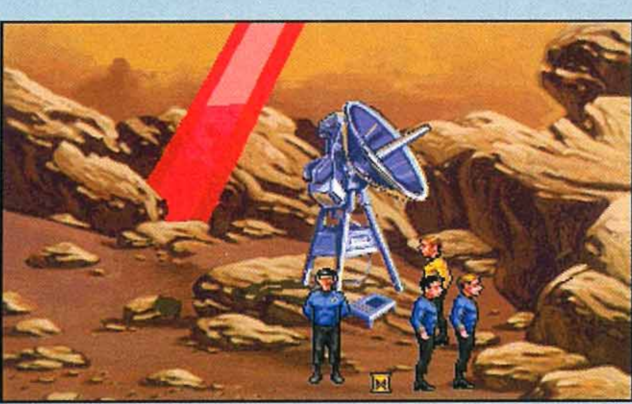
Tras una llamada de auxilio nuestros amigos se hallan en un planeta desconocido frente a un antiguo edificio. Tras examinarlo, se introducen y descubren unas máquinas.

Capítulo Cuarto

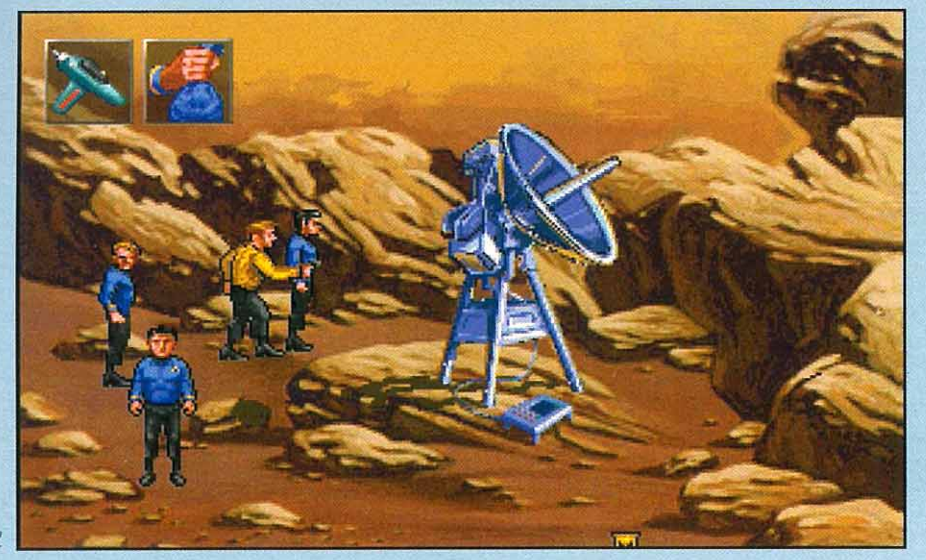
«LUZ Y OSCURIDAD»

El bien y el mal





Fuera ya del edificio, examinan el sistema de sensores y se dan cuenta de que la antena central está mal orientada. Deciden que Spok realice los cálculos pertinentes.





Después de recibir una llamada de auxilio, el capitán Kirk, Mr. Spok, el doctor McCoy y el alférez Jons se encuentran en un planeta desolado frente a un antiguo edificio de piedra. Tras examinar la construcción, nuestros amigos se introducen en el vestíbulo y se percatan de la presencia de unas máquinas que les recuerdan a secuenciadores y duplicadores de ADN. Se dirigen a la habitación de la izquierda y descubren una imagen tridimensional de una especie de diablo llamado Vizznr, que les pide socorro para librarse de su enemigo. Después de hablar con él, se dirigen a la izquierda y descubren otra imagen, esta vez de algo parecido a un ángel. Hablan con él y le convencen de que lo más conveniente es hacer una tregua con su enemigo. Para ello preguntan que cómo sabe que los de su raza fueron los primeros en colonizar el planeta. Tras esto, la proyección desaparece, dejando una muestra en la máquina que se encuentra en la habitación. El capitán Kirk recoge la muestra y vuelve a la habitación de la otra imagen. Spok manipula la máquina para recibir de nuevo la imagen. Kirk habla con ella y obtiene otra muestra después de hacerle la misma pregunta que al ángel.

Con las dos muestras, nuestros protagonistas vuelven al vestíbulo y el alférez Jons introduce la primera, la azul, en el secuenciador de ADN. Pero no consigue buenos resultados. El capitán Kirk le pide permiso para que el doctor McCoy intervenga, momento en el que Jons no puede aguantar más diciendo que se niega a secuenciar una muestra según él maligna. Kirk habla con él y le convence de que se encuentra en un error, y de que lo mejor es unir las muestras Alfa y Omega. Jons entonces secuencia las dos muestras y manipula el secuenciador de nuevo para unirlas. Sólo queda duplicarlas. Pero la máquina duplicadora no funciona. El capitán Kirk dispara entonces su Phaser de aturdimiento contra ella, y consigue arreglarla. Así Jons puede operar sobre el duplicador, y obtiene una muestra verde a la que bautiza como Gamma, fruto de la unión de Alfa y Omega.

Con esta nueva muestra, Kirk y sus hombres penetran en la sala norte, donde insertan la nueva muestra en otra máquina similar a las anteriores. Tras comprobar que la nueva colonia florece, surge una proyección defectuosa, intentando revelar un mensaje. La nave Enterprise informa a Kirk de que el mensaje está siendo emitido desde una galaxia lejana, pero es indescifrable. El capitán decide entonces arreglar el problema desde el planeta en el que se encuentran.

Para ello, los cuatro hombres salen del edificio y se dirigen al este, donde encuentran un sistema de sensores compuesto por tres antenas que no funcionan. Después de examinarlas detenidamente con el Tricorder científico de Spok, éste se da cuenta de que la antena central se encuentra mal orientada. Kirk decide comunicarse con Scott y le pide que realice los cálculos pertinentes para orientarla. 32.5 grados es la orientación correcta. Pero aun así, no se puede reorientar sin suministro de energía. Por eso, Spok utiliza su Tricorder con los controles de la primera antena, y descubre que funciona con energía geotermal proveniente de las rocas volcánicas. Kirk utiliza su Phaser rojo con unas rocas de la izquierda, pero no da resultado. Entonces se le ocurre una idea. Spok examina una grieta de la roca situada a la izquierda y decide que es el mejor sitio para la operación que van a llevar a cabo. Finalmente, Kirk se pone en contacto con el Enterprise y le comunica las coordenadas sobre las que tiene que lanzar un haz de microondas.

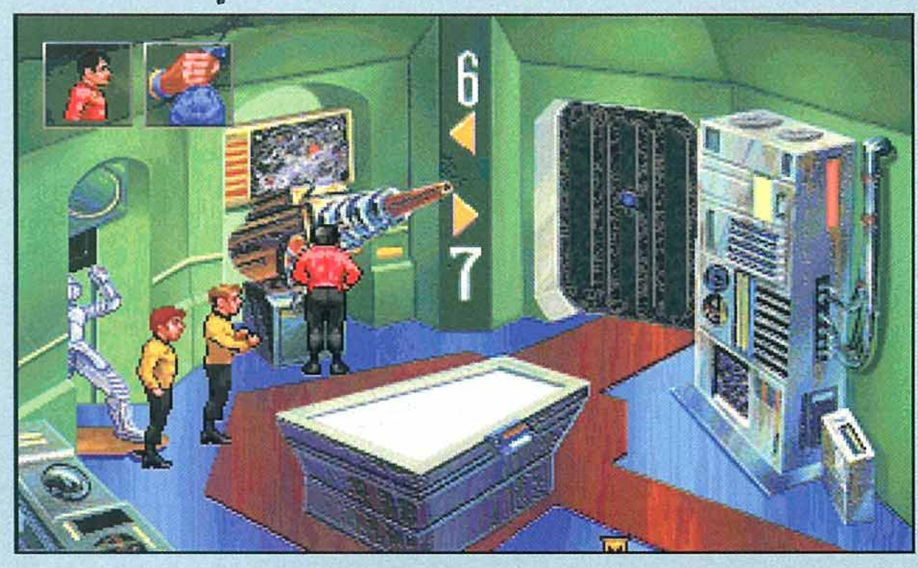
La operación dio resultado. Ahora Spok puede alinear la antena central, manipulando sus mandos, ya que disponen de energía.

Así, nuestros amigos se dirigen de nuevo a la construcción de piedra y pueden hablar con Cicissa, la proyección verde de la estancia norte. Les rebela que todo había sido una especie de prueba llevada a cabo por los Brassica, antiguos colonizadores de ese planeta. Así, la búsqueda continúa.





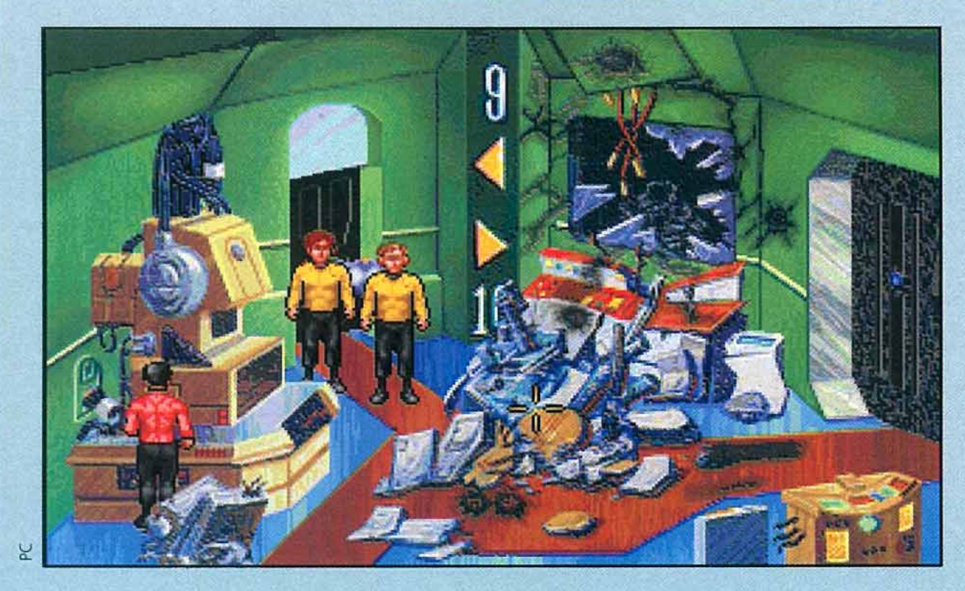
Kirk, Scott y Chevok deciden ir al museo de Nova Atar. Tras visitar algunas estancias, y a punto ya de salir, una señal de alarma les advierte que alguien está robando.





De cada una de las salas del museo nuestros amigos van recogiendo diferentes objetos, una garrafa de brandy, una nota de papel, cables, unas abrazaderas magnéticas...





Capítulo Sexto

«PIEZA DE MUSEO»

Máquinas e ingenio

Nuestros héroes, el capitán Kirk, Scott y Chevok, se disponen a realizar una misión de cortesía en la exposición del anexo Smithsoniano en Nova Atar. Después de ser recibidos por el encargado del museo y visitar algunas de sus estancias, regresan de nuevo junto al encargado para brindar por la tripulación del Enterprise. De repente, una señal de alarma advierte a nuestros amigos de que el museo está siendo saqueado. Además, los intrusos han cogido rehenes. El encargado intenta hacerse con la situación pero resulta herido por una descarga eléctrica y queda tendido en el suelo.

Kirk examina la estancia y recoge de la mesa una garrafa de brandy y una bandeja de plata. De un expositor de la pared coge también una botella de coñac y una nota de papel. Se fija entonces en la mesa del encargado y pulsa el botón que abre la puerta de salida de la estancia. Más tarde coge la lanza de una armadura y, ayudado por Chevok, la utiliza para atrancar la puerta.

En la habitación de al lado, Scott examina las máquinas antiguas que allí se encuentran. De una extrae dos cables, uno aislante y otro anticalórico. De un cañón Phaser extrae dos condensadores sin energía, que se cargan al rato de situarlos encima del generador Aurora que se encuentra en el centro de la sala.

Kirk descubre que la nota que ha cogido contiene la clave de la puerta que se encuentra al sur. De esta manera entran en otra estancia en la que, tras examinar otra serie de máquinas, obtienen unas abrazaderas magnéticas y un panel de protección de una nave de supervivencia. Además, hay un robot que les proporciona, tras ponerle uno de los condensadores, una serie de cables. Después de regresar a la sala anterior, descubren que los asaltantes han bloqueado la puerta de salida hacia el este. Hay que ingeniárselas para abrirla.

La clave la tiene Chevok tras examinar de nuevo el gran anillo de la sala contigua: se trata de disparar un proyectil utilizando campos magnéticos y los materiales que han ido recogiendo. Así que de regreso a la sala central, colocan de nuevo los dos condensadores y las abrazaderas sobre el generador Aurora. A continuación, Scott y Kirk realizan el cableado y conectan el generador a la consola Klingon situada a la izquierda, mediante el cable negro. Sólo falta colocar la lanza encima de las abrazaderas para que Scott utilice la consola para realizar el disparo.

Tras la explosión, queda destruida la puerta y nuestros amigos penetran en la siguiente sala, no sin antes coger de nuevo los dos condensadores, ahora sin energía.

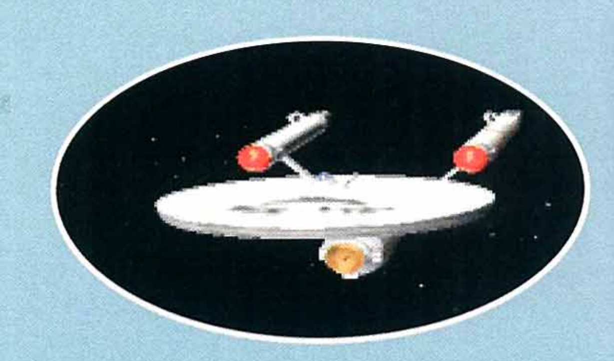
La sala contigua estaba hecha un desastre, pero entre los escombros, Kirk encontró un contenedor de gas del sistema de seguridad. Y en seguida se le ocurrió una idea: los terroristas estaban en la sala de la derecha, así que podrían abrir la puerta y rociarles con el gas. Pero era demasiado peligroso para los rehenes. Así que siguieron investigando.

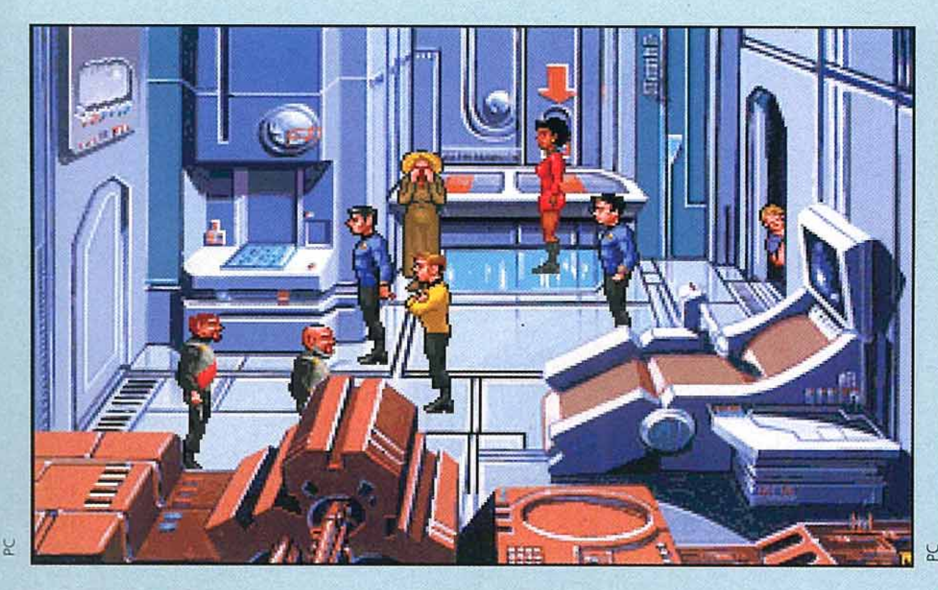
Tenían allí un panel de comunicaciones y un transportador al que le faltaba cableado y energía. Utilizarían este último para teletransportar el contenedor de gas a la sala de los asaltantes. Scott utilizó uno el cable que tenían para reparar el transportador, pero aún le faltaba energía.

Pasaron entonces a otra sala situada al norte, utilizando de nuevo la clave de la nota encontrada en la sala del encargado.

Allí descubrieron una antigua sonda que les podría proporcionar energía. Utilizaron entonces uno de los condensadores sobre un pequeño robot llamado Barney, al que ordenó más tarde Scott que abriera la tapa de la sonda. Una vez hecho esto, Scott utilizó la garrafa de brandy, el coñac y la bandeja de plata sobre la sonda abierta para cargar de energía el otro condensador. De esta manera, el capitán Kirk y compañía regresaron junto al teletransportador y Scott terminó de arreglarlo con el condensador y la tapa de la nave de salvamento. No quedaba más que poner el contenedor de gas en el teletransportador y hacer que Scott lo manipulara para que el pequeño robot activase la válvula de salida.

Una vez hecho esto, nuestros amigos entraron en la sala de los saltantes, encontrándolos fuera de combate. Otra misión resuelta.







El capitán Kirk y sus amigos deciden teletransportarse a una extraña nave. En ella se encontrarán con diferentes personas, todas ellas con reacciones extrañas.

Capítulo Séptimo

«ES LA DEMENCIA...»
El alimento de la locura







En este episodio, el capitán Kirk, Mr. Spock, el doctor McCoy y la oficial de comunicaciones Uhura, se teletransportan a una extraña nave que está a punto de aterrizar en un planeta habitado, poniendo en peligro las vidas de muchos seres humanos. Nada más aparecer en la nave, nuestros amigos hablan con dos personas a las que encuentran un tanto trastornadas. Caminan hacia la derecha, donde un niño está ensimismado en una sala de hibernación, y continúan hacia la derecha, hasta llegar a una destartalada sala de recreo en la que se encuentran otros tres "locos". Además hace acto de presencia Klarr el capitán de una nave Klingon y su ayudante, que también han venido a investigar. Después de una cortés introducción, se marchan. Kirk se fija entonces en un gran oso de peluche. Intenta cogerlo, pero Gormagon le reta a una partida de ajedrez para ganárselo. Mr. Spock realiza una buena jugada y Kirk consigue el oso, lo entrega al hombre con cara de niño que está a la izquierda, y éste le da a cambio unos cubos de juguete. En la misma habitación, Uhura se fija en un estrafalario rey llamado Atrioli, que la mira fijamente. Después de hablar con él, ella le sigue el juego diciéndole que también es de sangre azul y cuidará de su "trono". Tras marcharse el extraño personaje, Kirk pulsa un interruptor junto a la puerta y se abre uno de los compartimentos de los tubos fluorescentes que está averiado. El capitán se sube el "trono" y consigue un tubo fluorescente y un cable.







Continuando hacia la izquierda, nuestros amigos hablan con una mujer que llora porque cree que ha matado a las plantas, y no puede alimentar bien a su hijo Stambob, el niño ensimismado que vieron el capitán y sus hombres. Kirk promete ayudarla, y se dirige hacia la sala-invernadero. Allí, nuestro protagonista recoge un pequeño barril metálico de alimento de plantas que está al fondo a la izquierda, bajo una planta enferma. Lo deposita en la consola de análisis del fondo, y ésta le informa que el barril está contaminado. Entonces, Kirk dispara su Phaser rojo contra el barril. La consola informa que ha sido desinfectado y lo rellena con líquido. Además Kirk, sabiendo que los cubos de juguete que tiene están formados por sustancias minerales, los introduce en el barril y dispara su Phaser de nuevo para que se fundan con el líquido. Una vez hecho esto, coloca de nuevo el barril bajo la planta y observa cómo se recupera poco a poco.

Los tripulantes del Enterprise atraviesan la puerta del fondo y ven una extraña máquina llamada Phays en forma de columna, que es la que parece regir la nave. Así, se dan cuenta de que la nave está en el espacio hace mucho tiempo, con la tripulación hibernada. En la misma sala, el doctor McCoy examina con su Tricorder médico a una mujer en estado cataléptico. Spock sugiere una fusión vulcaniana con ella. Después de la experiencia, Spock ha leído en la mente de la mujer multitud de datos que le serán imprescindibles más adelante.

De regreso a la sala-invernadero, la planta enferma se ha desarrollado bien. Abandonan la sala y vuelven a entrar. La planta ahora tiene frutos. Kirk coge algunos y se los enseña a la mujer triste. Ella les dice que entreguen la fruta a su hijo en la sala de hibernación, y que le digan que le da permiso para hablar con ellos. Tras entregar la fruta al niño, Kirk le interroga y descubre que en la sala de recreo el que manda es Tuskin. Además, éste no se fía de la comida de la nave a no ser que se la de la madre del niño. Por último, Kirk habla con Stambob sobre la comida, y éste le muestra un poco de fruta podrida que tiene escondida. Kirk coge la fruta y se dirige con sus amigos a la sala de la madre de Stambob. Ésta les agradece lo que han hecho por su hijo y les ofrece su ayuda si alguna vez quieren darle algo de comida a Tuskin. Kirk decide elaborar comida drogada para Tuskin. Deposita la fruta podrida en la terminal de ordenador situada en la misma sala, a la derecha. La máquina prepara un sedante con la fruta podrida y pide más comida para drogarla. Kirk opera entonces en el sistema de reciclaje de comida de la izquierda y obtiene un paquete de comida preparada. La deposita también en la terminal del ordenador y consigue otro paquete compacto de comida drogada. Se lo entrega a la mujer y ésta le dice que para despertar el hambre de Tuskin, le enseñe algo de comida fresca.

Nuestros amigos se dirigen entonces al invernadero y recogen algo de fruta fresca, que enseñan a Tuskin en la sala de recreo. Moll aparece y entrega a Tuskin la comida drogada. Al momento surte efecto y Tuskin cae al suelo, al tiempo que el capitán Klarr y su ayudante aparecen en la sala de recreo. Spok examina con su Tricorder científico la estructura metálica del fondo de la habitación y se asombra ante los resultados. En ese momento, Kirk, harto ya de no poder investigar en esa sala, dispara su Phaser de aturdimiento contra Rackaback, el hermano díscolo de Gormagon. Kirk habla con este último para que le deje investigar. Al final lo consigue con la ayuda de Moll.

En ese momento, Gormagon les descubre la entrada al centro neurálgico de la nave. Nuestros amigos, junto con el capitán Klarr y su acompañante examinan el gran ordenador y, gracias a los conocimientos de Spok, utilizan sobre su parte derecha el tubo fluorescente, después de ser ayudados por Klarr, y el cable. La última conexión de la máquina ha surtido efecto.

El capitán habla con Phays, el cerebro electrónico, y le hace todas las preguntas que puede, pero la máquina sólo responde que no tiene datos. En ese momento, una voz les revela que todo era un prueba, y se abre una extraña puerta hacia la izquierda. Kirk la atraviesa, pero antes, el capitán Klarr debe solventar sus diferencias con su ayudante. Al final, todos atraviesan la puerta de luz, y aparecen en otra dimensión. El resto de la tripulación, en el Enterprise, ve cómo su capitán y sus acompañantes desaparecen de la pantalla...

Tiene método

Como dijo Shakespeare, "es la demencia, PERO TIENE MÉTODO"... Éste es el título del último episodio del juego. Pero no os vamos a desvelar su solución. Tan sólo deciros que todos los episodios de este fantástico «Star Trek: Judgment Rites» están conectados de cierta forma. Sí; todas las pruebas que han superado nuestros héroes han sido propiciadas por los alienígenas Brassica, con el fin de comprobar si los miembros de la federación estaban preparados para el encuentro de dos especies tan diferentes. Así, en el último episodio, nuestros amigos se encuentran cara a cara con uno de los Brassica, que les propondrá cuatro acertijos. Y no os decimos más...; si conseguís resolver los acertijos (grabar partidas en este punto es lo más aconsejable), la clave del éxito en este último episodio, está en la confianza entre los hombres. Y, si después de haber resuelto los ocho episodios, el alto mando decide relegar al capitán Kirk a un trabajo de oficina, inténtadlo otra vez y conseguid más puntos al finalizar cada misión. Así es la vida de aquellos de rastrean el espacio en busca de nuevas formas de vivir.

F. J. R.

COOL SPOT — PC

```
REM *            CARGADOR 'COOL SPOT' (PC) - T V.                    *
DIM C(165): DEF FNU = (UCASE$(V$) = "N"): CH& = 0: N$ = "COOLSPOT.COM"
FOR I = 0 TO 164: READ V$: C(I) = VAL("&H" + V$): CH& = CH& + C(I) * (I + 1)
NEXT: IF CH& <> 1147871 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!": END
INPUT "NIVEL INICIAL (1-11) "; V: IF (V > 0) AND (V < 12) THEN C(53) = V - 1
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) "; V$: I = 28: J = 3: IF FNU THEN GOSUB NO
INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N) "; V$: I = 33: J = 3: IF FNU THEN GOSUB NO
INPUT "INMUNIDAD (S/N) "; V$: I = 38: J = 8: IF FNU THEN GOSUB NO
OPEN "R", 1, N$, 1: FIELD #1, 1 AS V1$
FOR I = 0 TO 164: LSET V1$ = CHR$(C(I)): PUT #1, I + 1: NEXT: CLOSE 1
PRINT "OK. Ejecuta el fichero "; N$; " para activar el cargador.": END
NO: C(I) = &HEB: C(I + 1) = J: RETURN
DATA EB,46,90,FA,50,1E,57,55,8B,EC,8B,7E,
8,8B,46,A,81,EF,A8,BF,8E,D8,81,3D,75
DATA C,75,1A,C6,6,F4,A1,C3,C6,6,50,9A,0,C6,
6,1,9A,EB,C6,6,E3,C2,EB,C7,6,3D,14
DATA B8,0,5D,5F,1F,58,FB,2E,FF,2E,40,1,0,0,
0,0,4B,52,55,53,B8,21,35,CD,21,26
DATA 8B,47,41,2B,6,44,1,75,2,CD,21,1E,2E,89,1E,
40,1,2E,8C,6,42,1,BA,3,1,E,1F
DATA B8,21,25,CD,21,1F,BA,83,1,B8,0,9,CD,21,BA,58,
1,B1,4,D3,FA,B8,0,31,CD,21
DATA 43,61,72,67,61,64,6F,72,20,43,4F,4F,4C,20,
53,50,4F,54,20,69,6E,73,74,61
DATA 6C,61,64,6F,2E,2E,2E,A,D,24
```

NOTA: EJECUTAR CON QBASIC

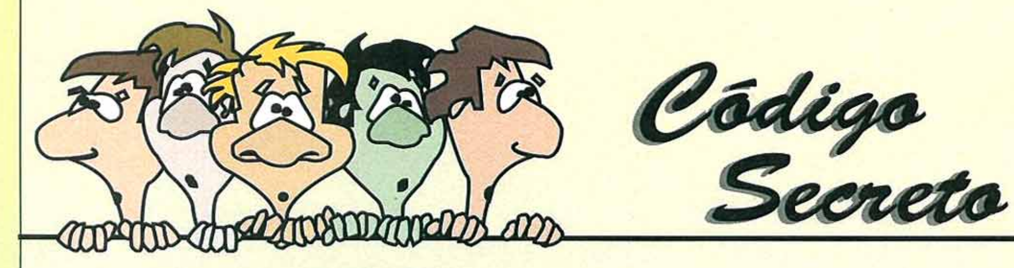
IN EXTREMIS — PC


PC


PC

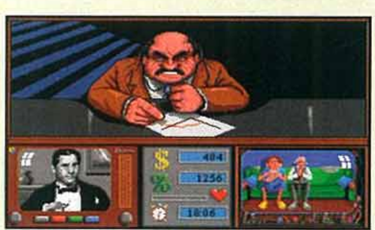

PC

```
20 '**** POR J.S.F. ****
30 DIM D% (500):LINEAS = 6:CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$,Y,2)):
SUM = SUM+ D% (P):NEXT Y,T
70 IF SUM <> 11310 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR
EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"cextre.com",1
110 FIELD#1,1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):
PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CEXTRE.COM. Cárgalo antes
del EXTREMIS para empezar la partida super armado."
140 DATA "EB5190558BEC1E508B46042D9B138ED8813E28D9F401"
150 DATA "750BC70628D9FF60C6062AD904581F5DEA0000000053"
160 DATA "616C75646F73206120444F4E20414C464F4E534F2E0A"
170 DATA "0D436172676120455854524454D49532E24FAB800008E"
180 DATA "D88B1E84008B0E8600B80301A384008C0E86000E1F89"
190 DATA "1E2701890E2901FBB409BA2B01CD21BA2B01CD270000"
```



MAD TV (AMIGA, PC)





¡Noticias frescas! ¡La guerra ha estallado! –y que cada cual se lo tome como quiera–. A continuación realizamos un extracto de la carta remitida por COV y ALP, compinches de por ahí abajo, o sea, de Sevilla y Jerez, respectivamente:

"El truco publicado en el Micromanía 76 para «Mad TV» nos parece ridículo (...) El que os presentamos no sabemos si funcionará en Amiga, pero en PC da unos resultados... (...) Tenéis que subir al agente inmobiliario y vender vuestro estudio; después, alquilarlo de nuevo. Notaréis que habéis perdido dinero y el precio de alquiler es mayor. repetid esta operación saliendo de vez en cuando del mapa del edificio, para que no se cuelgue el programa. La deuda irá aumentando, pero llegará un (bello) momento en que el símbolo menos desaparecerá, dejando una fortuna, en lugar de deudas (...) Veréis que rápido enamoráis a Betty (...) además, el jefe os hablará en otro tono (...) Busque, compare, y si encuentra algo mejor, ¡nos lo manda!"

¡Ahí queda eso! ¡Olé la gracia de Andalucía!

THEME PARK (PC, PC CD-ROM)



¡Válgame Dios, cómo es la gente! No les basta con tener un gran juego con el que pasárselo en grande, encima se lo quieren acabar y ganar toda la pasta del mundo. ¡Cuanto daño ha hecho Mario Conde! –¡Vamos señor Conde, no se nos enfade que esto es en tono cariñoso!–.

Ahora, hay que decirlo, porque una cosa como esta no se puede silenciar.

Primero: nos hemos vuelto modernos. ¡Ya nos llegan trucos a través de Hobbytex! ¡Pero qué majos sois!





Segundo: Si esto no os funciona, las culpas al buzón del coleguilla "System Iceman" -¿de qué me suena este nombre?-. Afirma el buen hombre –no sabemos si tras las cuatro cazallas con que se desayuna habitualmente, no sabemos si tras un patinazo neuronal por haber ganado en una rifa un beso en los morretes de Rossy de Palma– que lo de «Theme Park» está más que "chupao". Sólo hace falta seguir estas instrucciones:

1-Introducir como nombre de pila "Horza" –¡Dios mío!– y empezar con "juego nuevo". Según Iceman, al pulsar CTRL (sí, Control) y C..., ¡fascinante! ¡Todas las atracciones a nuestra disposición!

2-Introducir como nombre de pila "Demo", y optar por "seguir juego". resultado: El parque se ha construido solito, y a lo grande, pudiendo venderlo al cabo de un par de años, ganado un fortunón.

Ahora, no nos queda más remedio que preguntarlo: ¡Confiesa, perillán! ¿Quién te lo ha largado?

PINBALL FANTASIES (PC)





¡Osmo, Osmo, Osmo! ¡Las masas rugen enfervorecidas! ¡Osmo, Osmo, Osmo!

Pero, chaval, ¿qué les das? Buenos trucos, sí, pero sabemos que eso no sirve en determinadas circunstancias, ante señoritas estupendas y..., ¡ejem! ¿Sí? Perdón por el patinazo, estamos un tanto desquiciados hoy.

En fin, que ahí va lo último del amigo Oscar Moratinos, que nos teníamos reservado para una ocasión tan especial como..., esta.

En «Pinball Fantasies» -¿en cuál si no?-, una vez seleccionada la pantalla en la que se quiera jugar, teclead LETRA a LETRA los siguientes códigos:

CHEAT..........................Activa el modo de ventajas
EARTHQUAKE............Desactiva la falta
EXTRA BALLS.............Da siete bolas
SNAIL...........................Para ir más despacio (a alguno le gustará, digo yo)

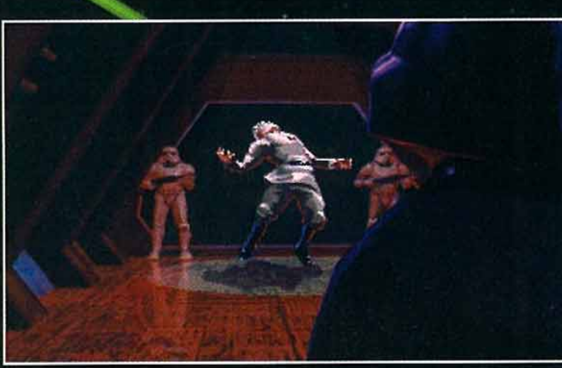
Pues eso, que esto es lo que hay y que el último apague la luz, que nos vamos.

TIE FIGHTER

Ya en los lejanos tiempos de la cultura griega Platón señalaba que el alma humana tenía una parte racional y otra irascible. También el Dr. Jeckyll, en la famosa novela de Stevenson, afirmaba que el alma del hombre está dividida entre el bien y el mal. Pues bien, al alma de vuestro ordenador, el disco duro, le sucede lo mismo; la parte buena es el X-WING, y la mala, en la que podréis dar rienda suelta a vuestros instintos más perversos, transformándoos en Mr. Hyde, es este sensacional «Tie Fighter».



PC



PC



PC



La documentación
Deamon Walker

También la fuerza, aquello que crea y une todo lo material y lo no visible incuantificable, está dividida entre el bien y el mal: el lado positivo de la fuerza es potente, pero difícil de dominar. Por contra, el lado oscuro es mucho más poderoso pero bastante más fácil de adquirir y dominar. Si sois ambiciosos y queréis llegar a ser un poderoso Lord del Universo, el primer paso para entrar en el reverso tenebroso es liberar toda vuestra ira y rabia a los mandos de una nave imperial. ¡El imperio os llama! Y la situación actual no puede ser más favorable: a pesar de que la chusma rebelde ha destruido el arma suprema del universo, la Estrella de la Muerte, la alegría les ha durado menos que un pedazo de carne en manos de un Wookie, pues la armada imperial, sabiamente comandada por el gran señor de la guerra, Lord Darth Vader, ha destruido su base en el horrendo planeta Hoth. El ser supremo del universo, el emperador Palpatine, ha dirigido, desde la majestuosa capital del Imperio, Coruscant City, un mensaje a sus grandes y poderosos ejércitos; "es el momento de aplastar la rebelión e instaurar el orden en la galaxia".

Fue este panfleto de reclutación, unido a mis enormes ansias de poder, lo que me impulsó a convertirme en piloto imperial. Ya estaba harto de ser un vulgar granjero en el desértico planeta Tatooine, quería, al igual que mi primo Luke, participar en grandes batallas espaciales. Pero yo, al contrario que él, no me conformaba con ser un pobre rebelde, quería formar parte del ejército más poderoso, el del Imperio. Pensaba que así aumentaban mis posibilidades de llegar a ser alguien importante en esta vida. Y no me equivoqué, aquí me tenéis hoy en día, cincuenta años después de la guerra contra la alianza rebelde, convertido en un todopoderoso señor del lado oscuro. Mi inmensa riqueza no llega a igualar mi casi infinito poder mental, soy el sucesor del emperador Palpatine. Ahora os contaré la historia de cómo, entre el Imperio y yo, vencimos a la rebelión.

Lo primero que hice al llegar a la escuela de pilotos es aprender el manejo de todas las naves en el simulador de vuelo. Conseguí acabar todos los recorridos, utilizando un pequeño truco: en vez de pasar, como el resto de los pilotos, por los agujeros de los polígonos giratorios, los atravesé aprovechando los huecos que quedaban entre ellos y las paredes al girar. Después me instruí en los controles y en tácticas de combate en el simulador del combate, del que no salí hasta haber ganado las medallas de todas las naves, tras lo cual me convertí en un prometedor oficial de vuelo. Mi sobresaliente formación hizo que fuera uno de los discípulos de Darth Vader. El mismo me dio el libro de tácticas de ataque y defensa que también incluyo en esta documentación, que espero sea un valioso punto de referencia para las generaciones venideras.


PC



PC

La gran batalla en el sistema Hoth

Primera fase

Mi primer servicio al Imperio fue la batalla en el sistema Hoth. Tras arrasar y destruir la base rebelde, el emperador Palpatine deseaba hacerse con el control de esta galaxia, de vital importancia estratégica. El problema fue que los rebeldes, lejos de desanimarse, lucharon hasta la extenuación y seis duras misiones fueron necesarias para conquistar el sistema Hoth.

Aún recuerdo como me temblaban las manos durante mi primera misión, que por fortuna fue un sencillo servicio de patrulla e inspección de contenedores. Los potentes sensores de mi Tie Fighter detectaron rebeldes a bordo de uno de ellos. No tardaron en ser capturados. Tuve mi primer contacto con las míticas naves corellianas tipo "Halcón Milenario", aunque por desgracia ninguna era la del despreciable mercenario Han Solo.

Tras uno de los hábiles interrogatorios de mi mentor, Darth Vader, a los andrajosos rebeldes capturados, supimos que la alianza preparaba un ataque de reconquista. Entramos en alerta roja y la segunda misión consistió en proteger la plataforma espacial, por lo que elegí los misiles como armamento. Me ocupé en primer lugar de los Y-Wings, pues eran las naves con mayor capacidad destructiva. Luego me dediqué a derribar X-Wings por doquier. También cumplí las órdenes del enviado del emperador y localicé a unos rebeldes que huían, cómo no, de Hoth a bordo de una lanzadera imperial robada. Presencié el espectacular ataque a tres corbetas corellianas por parte de varias cañoneras de asalto y el majestuoso e imponente destructor imperial Hammer. El éxito cosechado en esta misión, y el haber cumplido los designios del representante del emperador, me llevó ante mi señor y fui iniciado en su Orden Secreta. Empecé a sentir que el poder del lado oscuro corría por mis venas.

Una vez asegurada la plataforma saltamos al hiperespacio y al llegar al sector Tungra nos encontramos ante un convoy de piratas Mugaari al salir de la velocidad luz. En esta tercera misión piloté por primera vez un Tie Bomber, que cargué con torpedos, pues tuve que destruir todos los contenedores de los piratas, que proveían de armas a los desesperados rebeldes.

Por desgracia, mientras combatíamos con los odiosos piratas, la plataforma fue capturada por la cobarde rebelión, por lo que mi cuarta misión fue escoltar a uno de los dos transportes de tropas de asalto que partieron de la fragata Fogger para recuperar la plataforma. Combatí hasta con los velocísimos A-Wings con mi Tie Interceptor, y nuestra superioridad numérica


PC

unida a la perfecta compenetración con mi hombre ala fueron determinantes en la gran victoria final. De nuevo realicé la misión secreta de mi adorado emperador inspeccionando y capturando toda nave que escapaba de la plataforma. Una vez que esta fue recuperada, nos dispusimos a asestar el golpe definitivo a la rebelión; destruir el feo Crucero Mon calamari Lulsla.

La quinta misión fue mi primera toma de contacto con una nave excepcional, la cañonera de Asalto de Cygnus Spaceworks. Sus resistentes blindajes Novaldex y su poderoso armamento fueron una indispensable ayuda durante la eliminación de todos los escuadrones de A-Wings, B-Wings y X-Wings que envió el crucero como defensa. La lucha fue frenética, había tantos disparos y naves que apenas se distinguían las estrellas. Mi hombre ala y yo luchamos espalda contra espalda cubriéndonos mutuamente ante las oleadas de cazas rebeldes. Nos ocupamos primeramente de los B-Wings, que eran los más asequibles a la velocidad de mi nave y los más indicados para estampar en ellos los misiles protón. Tras la batalla, inspeccioné varios contenedores y averigüé que contenían equipo imperial, por lo que estaba claro que había un traidor entre nosotros.

La sexta y última misión fue una batalla como las de antaño, durante las guerras Clone. Escolté a las tropas de asalto procurando eliminar todas las minas que protegían al crucero Lulsla. Tras conseguirlo, evité acercarme a él para evitar los misiles de seguimiento acústico. Mientras derribaba un X-Wing un poderoso estruendo invadió mis oídos y un resplandor cegador inundó la cabina de mi cañonera de asalto, ¡el gran crucero calamari había sido destruido!

Por fin logramos eliminar la patética resistencia rebelde del sistema Hoth. Recibí mi primera medalla. La fuerza del reverso tenebroso había aumentado mi destreza, valentía y poder sensorial, pues contemplé, como en sueños, un encuentro entre mi alto mando, el Almirante Harkov y la líder de la rebelión, la odiosa comunista Mon Mothma. Al despertar, llamé telepáticamente a mi maestro Vader, para comunicarle mis sospechas de que el traidor era Harkov. Obviamente, no me creyó, pues era uno de los almirantes de mayor prestigio de la armada imperial, y su intachable hoja de sevicios le excluía de toda sospecha.


PC


PC

Segunda fase



PC

Guerra civil en Sepan

Mientras esta alta traición se tramaba, el Imperio entró en el sistema Sepan con la intención de acabar de una vez para siempre con las cruentas guerrillas que durante milenios habían enfrentado a los Ripoblus con los Dimoks. El Imperio quería someter a todos los sistemas y evitar luchas internas en ellos.

Nada más entrar en este conflictivo sistema, captamos un S.O.S., de un convoy Ripoblus, bajo ataque de los Dimoks. Realizamos una demostración de fuerza a los Dimoks. Destruí todos los Y-Wings que encontré a mi paso y volví a realizar la misión secreta del emperador, inspeccioné los contenedores de los Ripoblus que, sorprendentemente, contenían armamento imperial. La traición seguía adelante.

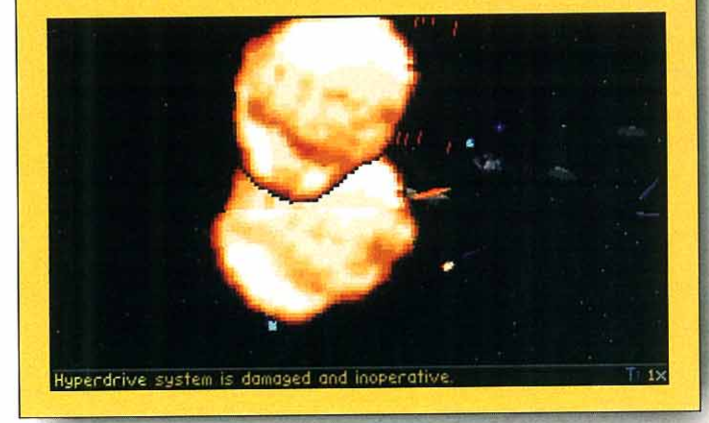
En la segunda misión, cambiamos de bando y atacamos una corbeta Ripoblus para evitar que atacaran una plataforma científica de los Dimoks. El Imperio quería demostrar su poder a ambos bandos para que cesaran las hostilidades y ambas razas se sometieran. Ataqué, junto a mi inseparable hombre ala, a los transportes de tropas de los Ripoblus y saqué el máximo provecho de los torpedos con los que había cargado mi Tie Bomber. Como siempre, serví al emperador inspeccionado la plataforma y los contenedores de los Dimoks. Así fue como descubrimos que,

Tácticas de defensa

Si no queréis terminar así es preciso que seáis rápidos y hábiles pues la maniobrabilidad es el punto fuerte de los cazas Tie, cuyo nombre (Twin Ion Engine) viene de los dos motores de iones que los impulsan a velocidades de vértigo a base de chorros de micropartículas. Nuestros pilotos deben estar moviéndose continuamente, procurando estar centrados el menor tiempo posible.

Aunque tengáis un blanco perfecto, en cuanto se encienda una de las luces del OTIA, poned propulsión máxima, recargad los escudos y haced loopings hasta que todas se apaguen. Si el ordenador Navcon os avisa de la presencia de un misil, seleccionarlo pulsando la barra espaciadora de la consola de control y cuando lo tengáis a 0,10 unidades de distancia cabecear rápidamente para esquivarlo. También os podéis arriesgar a disparar contra él, aunque no es muy aconsejable. Más vale retirarse a tiempo que perder una nave, por lo que si vuestro sistema de protección está al rojo vivo lo mejor será que regreséis a la base.

En general, lo más importante es aprovechar en cada momento la energía del sistema, dirigiéndola a escudos, lasers o motores según sea la situación.







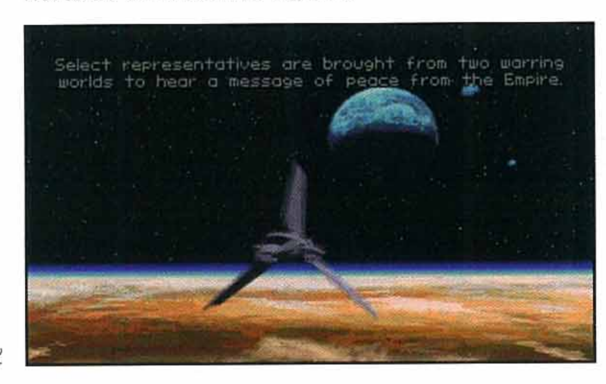
en realidad, se trataba de un laboratorio de armamento. Este conflicto cada vez estaba más enrevesado.

Durante la tercera misión, y a los mandos de un Tie Interceptor, derribé todos los Y-Wings de los Ripoblus y los Dimoks que querían destruir una nave en la que viajaban científicos que deseaban rendirse y ofrecer todos sus conocimientos al Imperio. Finalmente, la operación de protección fue un éxito y el enorme destructor imperial Protector del almirante Harkov acogió a los valiosos ingenieros.

En la cuarta misión, capturamos dos lanzaderas que trasportaban a los hijos de los líderes de ambos bandos. Trataban así de forzar un tratado de paz. Resultó bastante sencillo, pues varias cañoneras de asalto protegimos a las tropas de asalto de los desordenados ataques de los Z-95 de los Dimoks.

Por fin los Dimoks y los Ripoblus llegaron a un acuerdo de paz pero ¡para atacar conjuntamente al Imperio! Fue muy complicada la última misión en el sistema Sepan, pues con un simple Tie Fighter tuve que proteger la operación de traslado de los nuevos Tie Advanced de la Sienar Fleets Systems hasta el Protector. Me situé junto al transportador y seguí de cerca todos los escuadrones de la nueva nave que iban saliendo hacia el destructor. Fui atacado por varios Y-Wings de los Dimoks, pero la rapidez de mi nave, gracias a los chorros de micropartículas de los dos motores de iones, se impuso a la torpeza de los pilotos Dimok.

Finalmente, el Imperio sometió a los Ripoblus y Dimoks a su inmenso poder. Me condecoraron con otra medalla y seguí progresando en la orden secreta del emperador. No obstante, y pese a que estaba seguro de estar en lo cierto, seguía sin convencer a mis superiores de la traición de Harkov.





Tácticas de ataque



Esta es la posición de ataque ideal a una aeronave enemiga. Hay que situarse a las seis en punto del caza a abatir porque de esta forma lográis dos objetivos: sois más difíciles de ver y no os pueden disparar (salvo en el caso de lanzaderas o trasportes corellians, por lo que en estos casos conviene que aumentéis la distancia de ataque)

La forma de colocarse en esta privilegiada posición es situarse a la velocidad del objetivo y estar atentos a los sensores de movimiento hasta que centréis la nave en el delantero. Por supuesto, si os disparan, girar bruscamente, y volver a intentarlo. La clave es dar vueltas y vueltas al objetivo. En un espacio tridimensional, sólo con mucha práctica en el simulador lograréis adquirir destreza en este difícil arte del acoso y derribo.

Hay que tener siempre en cuenta el tipo de nave que pilotáis y a cual vais a atacar. Por ejemplo, resulta bastante frustante e infructuoso atacar con una lenta cañonera de asalto a un caza tan rápido como el A-Wing, contra el que es inútil disparar misiles. También debéis examinar el estado de los escudos de la nave a la que estéis atacando, para no desperdiciar los valiosos pero escasos misiles.

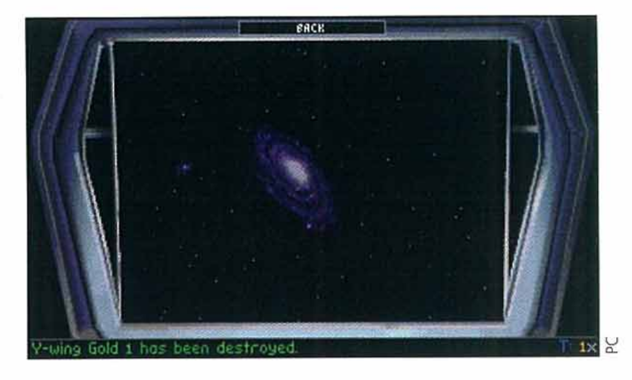
Procura atacar siempre acompañado de tu hombre ala, indicándole que ataque al objetivo que tu has seleccionado. De esta forma, podrás pedirle que te cubra en caso de ser atacado y viceversa. Siempre dos mejor que uno. Tampoco tengas ningún reparo en pedir refuerzos, acostúmbrate a hacerlo siempre.

A la hora de atacar grandes naves como cruceros o fragatas se necesitan varios cazas y siempre han de realizarse, al igual que a los campos de minas, a impulsión máxima y efectuando rápidos y continuos cabeceos hacia arriba y abajo.

Tercera fase







La nueva frontera

Conseguí salir del ejército del traidor Harkov para entrar en la maravillosa aventura de la conquista de una nueva galaxia. La expansión del Imperio no debía conocer límites. Mi primer cometido fue una sencilla inspección de los contenedores situados cerca del planeta Argoon, pues el plan era utilizar los materiales útiles para construir una nueva plataforma espacial de colonización. La realicé a impulsión máxima de mi Tie Bomber dando toda la energía de los lasers a los motores iónicos.

La segunda misión me llevó hasta el sector Pakuuni, que el Imperio deseaba tener bajo control. Los piratas ofrecieron dura resistencia y la batalla fue tan memorable que hoy se estudia en las academias de vuelo. Varios contenedores y tres corbetas corellianas fueron las pérdidas de los contrabandistas Pakuuni.

Como era de esperar, los siempre inoportunos rebeldes acudieron en ayuda de los piratas y mi tercera misión consistió en proteger el convoy que transportaba los materiales para la construcción de la nueva estación espacial. Como siempre, fui primero a por los grandes y pesados pero mortalmente destructivos B-Wings para acabar luego con sus hermanos pequeños, los Y-Wings, y por último con las naves de un solo tripulante: X-Wings y Z-95. Aquel día batí mi propio récord: 17 naves derribadas. Este dato y el hecho de que regresé con el casco de titanio y acero Quadanium al rojo vivo os pueden dar una idea de la virulencia de esta batalla.

La siguiente misión, la cuarta, fue proteger la construcción de la nueva estación NL-1. Con una cañonera de asalto desintegré los Y-Wings y luego toda nave enemiga que apareció en los modernos sensores Myradine. No fue una misión fácil.

La quinta misión resultó mucho más sencilla, pues sólo tuve que proteger la nave de transporte en la que viajaba el Vice Almirante Thrawn en su trayecto de ida y vuelta hasta la plataforma. Me situé junto a su nave a la misma velocidad y acabé con todos los A-Wings que trataron de atentar contra tan ilustre persona. Fue bastante complicado, dada la gran velocidad de estas naves y la relativa lentitud de mi Tie Bomber. Mi habilidad no pasó desapercibida y el propio Thrawn me envió un mensaje de felicitación.

La última misión, otra gran victoria sobre los pobres rebeldes. Destruí con mi cañonera de asalto los transportes de tropas con los que pretendían tomar la plataforma y por último me enfrenté a varios X-Wings y A-Wings cuyos pilotos lo último que escucharon fue el horrible pitido que antecede al inicio de la secuencia de eyección. Los acribillé según salían de la cabina.La piedad, la culpa, la pena, eran valores absolutamente olvidados en el lado oscuro de la fuerza. Esto era lo que me hacía invencible. No había lugar para estos sentimientos que lo único que provocaban era una debilidad que el enemigo seguro que sabría aprovechar.



El ViceAlmirante Thrawn en persona comprobó la funcionalidad al ciento por ciento de la nueva plataforma. ¡Las fronteras del Imperio se habían ampliado de nuevo!

Cuarta fase

Conflicto en Mylok IV





Muy difícil, pese a ser la primera misión, fue mi llegada al sistema Mylok IV. Fue todo un bautismo de fuego, pues varios escuadrones de vetustos Tie Fighter tuvimos que proteger las naves de cargamento de los grupos Verack y Stimmer, que trasportaban algo absolutamente revolucionario: un sistema de hiperespacio para los nuevos Tie Advanced. Al parecer, los inventores del nuevo impulsor, los Habeen, no habían quedado muy contentos con el precio que les había pagado el imperio y, en compañía de sus nuevos aliados, los repugnantes Nharwaak, se dispusieron a recuperarlo. Yo y mis dos hombres ala nos compenetramos perfectamente para acabar inicialmente con todos los Y-Wings. No hicimos caso a los X-Wings y Z-95 que trataban de distraernos. Los transportes consiguieron llegar hasta la fragata del Almirante Zaarin, la Shamus.

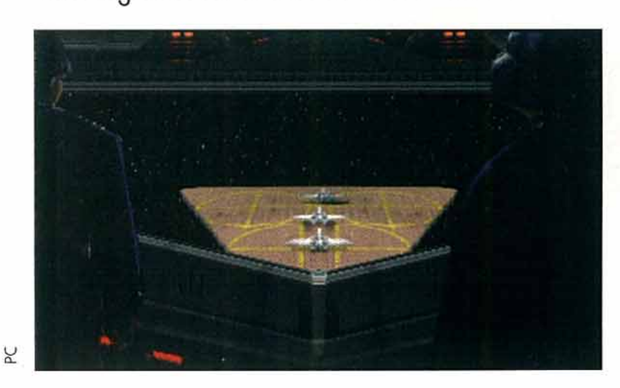
La segunda misión fue más sencilla, pero ni mucho menos fácil. Los Nharwaak pretendían vender el nuevo motor con capacidad hiperespacial a la rebelión. Lógicamente, el imperio no podía permitirlo y nos lanzamos sobre el convoy Nharwaak destruyendo, en primer lugar, y con los Tie Bomber llenos de torpedos, las dos corbetas corellianas que trataban de huir. Luego acabamos con cuatro contenedores, dos lanzaderas, un transporte y con todos los Y-Wing que osaron acercarse.

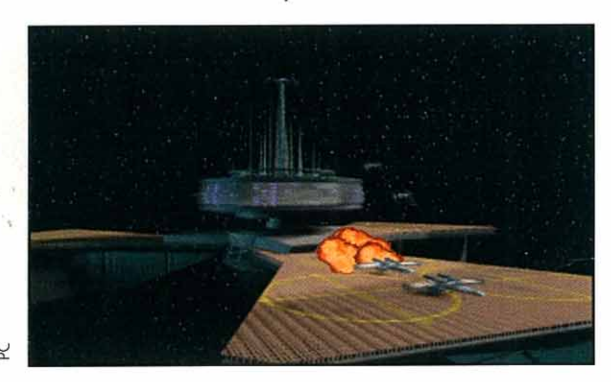
Los Nharwaak supervivientes atacaron la estación científica de los Habeen, y de nuevo pilotando un Tie Bomber, aunque equipado en esta ocasión con misiles, ataqué la horda de Y-Wings más numerosa que había visto. Logramos salvar a los científicos Habeen.

En agradecimiento al salvador Imperio, los Habeen decidieron pactar y ofrecernos incondicionalmente toda su tecnología. Pero de nuevo los insufribles Nharwaak llegaron dispuestos a fastidiar la fiesta de la paz. Con mi Tie Interceptor convertí en basura galáctica un número casi incontable de Y-Wings.

Los Nharwaak, al darse cuenta de que su lucha contra el invencible Imperio era infructuosa, estaban dispuestos a entregar gratis su versión de motor con capacidad para alcanzar la velocidad luz a la alianza rebelde. Como siempre, lo impedimos con un ataque brutal de nuestras cañoneras de asalto a la fragata rebelde. A velocidad máxima y con toda la energía del sistema en los blindajes descargué todos los torpedos sobre la fragata Xerxes. La perfecta estrategia de ataque en oleadas de todos los escuadrones acabó finalmente con ella. Como desahogo, destruí también las fragatas de los Nharwaak, que también cedieron ante mi impulso, cada vez mayor, de destrucción.

Mi maestro Darth Vader visitó la plataforma del Almirante Zaarin y quedó gratamente impresionado de las nuevas capacidades hiperespaciales de los Tie Advanced. Además, el Almirante Zaarin ya comenzaba a preparar una nueva nave. La carrera tecnológica del Imperio no había hecho más que comenzar.





Quinta fase



La batalla del honor

Con una nueva medalla colgada en mi uniforme me dirigí hacia una nueva campaña contra la ridícula rebelión. La primera misión fue una de las más extrañas que he llevado a cabo. No disparé un solo láser y me atacaron cazas Tie enviados desde el destructor Protector, sede del traidor Harkov. Lo primero que hice, siempre dirigiendo toda la energía del sistema a los motores de mi Tie Interceptor, fue inspeccionar los contenedores y luego, procurando siempre evitar al destructor y a los cazas Tie –era difícil de distinguir a los traidores, y no quería derribar accidentalmente a un compañero–, me alejé del fregado para inspeccionar la lanzadera imperial que había partido del destructor de Harkov y se dirigía a la nave madre de la alianza, el crucero Mon Calamari del Almirante Ackbar. Finalmente, esperé la llegada de la fragata imperial Osprey y entré en su hangar. Gracias a la inspección de la lanzadera, por fin había conseguido pruebas irrefutables de la traición de Harkov.

Una vez enterado de que había sido descubierto, el ya ex-almirante Harkov buscó la protección de la alianza rebelde. Por ello, esta segunda misión consistió en localizarle. Salté con mi cañonera de asalto al hiperespacio y salí de la velocidad luz cerca de una plataforma rebelde, a la que sospechaba que acudiría Harkov. Con los escudos a tope destruí todos los contenedores situados cerca de la plataforma espacial. Después, y a la velocidad máxima de los potentes motores Iotek, me alejé de la plataforma hasta que de-

Sexta fase



La carrera armamentística

El emperador siempre había creído que la superioridad tecnológica era un factor vital para lograr el fin de la rebelión. Por ello, el Almirante Zaarin ya tenía preparado el último prototipo de Tie Advanced y mi primera misión consistió en patrullar el área de traslado de las nuevas naves. Junto a mi hombre ala, ataqué primero a los B-Wings rebeldes con los misiles. Por último, derribamos unos cuantos A-wings, que ya no eran tan superiores en velocidad, pues los Tie Advanced habían supuesto un gran adelanto en este aspecto.

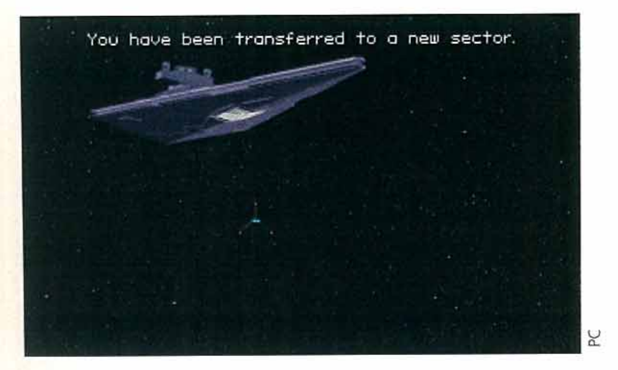
La segunda misión fue una repetición de la anterior, salvo que en este caso aparecieron también X-Wings y una corbeta.

Era preciso almacenar los nuevos prototipos en un lugar más seguro, y mi tercer cometido fue escoltar las

«Caído en combate»

En tres ocasiones me derribaron. La primera fui hecho prisionero en un extraño planeta, pero me liberaron las tropas imperiales de rescate. En la segunda, seguí con vida gracias a la medicina. Y en la tercera, a pesar de estar clínicamente muerto, resucité, pues el poder de la fuerza era ya muy grande en mí.





tecté el destructor de Harkov, con lo que su paradero dejó de ser un secreto.

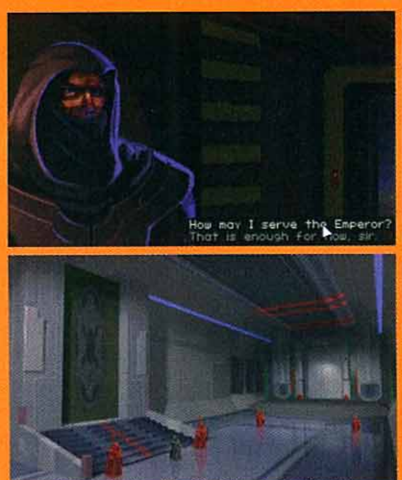
El Imperio ya sabía que Harkov estaba en la plataforma rebelde, pero el Emperador dio órdenes personalmente a Darth Vader para que se le capturara vivo. El traidor y los rebeldes, temiéndose lo peor, es decir, un ataque masivo por parte nuestra, estaban preparando la defensa y esperaron un convoy con armamento que nunca les llegó, pues al mando de varios escuadrones de cañoneras de asalto me encargué de la destrucción total del numeroso convoy. Con bombas pesadas destruí aproximadamente dos cruceros, ocho contenedores y dos corbetas corellianas. Seguí cumpliendo con las órdenes de Palpatine inspeccionándolo todo antes de destruirlo. Regresé saltando al hiperespacio. Ahora empezaban a multiplicarse los problemas para los traidores al orden del Imperio.

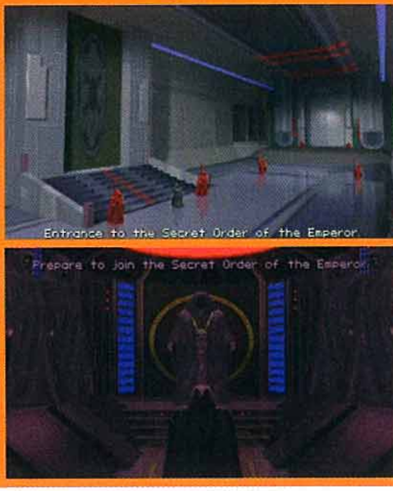
La cuarta misión fue el inicio del ataque final. Como primer paso, un grupo de Tie Advanced nos adentramos en el sector rebelde para realizar una expedición de limpieza de todos los cazas de Harkov para así facilitar el ataque a la plataforma. Dada la impresionante velocidad de estas naves, todo transcurría el triple de rápido de lo normal y era casi imposible centrar al enemigo en la computadora de blancos. Por supuesto, los misiles, a pesar de pertenecer a un nuevo modelo mucho más rápido y destructivo, no sirvieron de nada. Sólo la paciencia, la habilidad y el saber que la fuerza oscura estaba con nosotros, nos ayudó a superar esta inolvidable misión.

Tras esta brillante operación de despeje, dimos el golpe final a Harkov. En una cañonera de asalto, entré en la misión más difícil que había llevado a cabo hasta entonces. Lo primordial fue inutilizar, desactivar, las tres naves que escapaban de la plataforma. Pero al principio de la misión fue imposible acercarse, pues estaban posadas en la plataforma. Mientras destruía minas, esperé a que zarparan y primero fui a por el transporte corellian en el que viajaba Harkov, luego a por la lanzadera y por último a por el transporte rebelde. Utilicé los cañones de iones NK-3 Bordstel. Una vez desarmadas, y mientras abordaban las naves de los cobardes, me dirigí a inutilizar definitivamente la plataforma y a convertir en polvo cósmico todas las minas. Capturamos la plataforma y Darth Vader, utilizando el poder del reverso tenebroso, hizo que Harkov pagara por su traición un alto precio, su vida.

La orden secreta del emperador

En muchas misiones, cumplí con las órdenes que me daba un personaje bastante siniestro, el mensajero del Emperador. La gran mayoría consistió en inspecciones. Fui iniciado en la Orden Secreta de Palpatine, con lo que misión tras misión el poder del lado oscuro de la fuerza fue aumentando en mí, lo que me daba mayor seguridad en mí mismo y grandes capacidades de recuperación física.







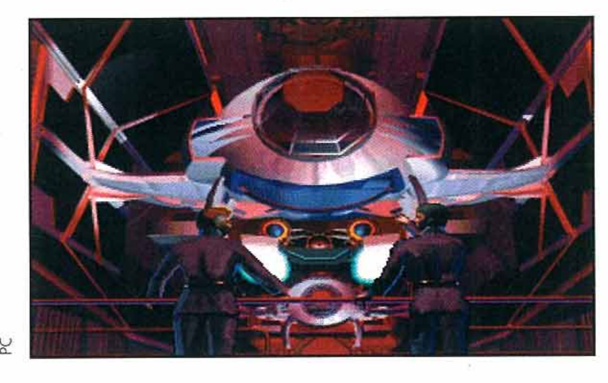






naves que los transportaban hasta una plataforma imperial. Tras aniquilar todos los B-Wings, pude comprobar la alta velocidad de los nuevos misiles, pues derribé varios X-Wings con ellos.

El Imperio no sólo luchaba por aumentar su nivel tecnológico, también quería que el de los rebeldes no avanzara. En la cuarta misión, una división completa de cañoneras de asalto entramos en el sector Corporate para apoyar el ataque a la plataforma de la Galactic Electronics, que había desarrollado un revolucionario micro-sistema de tracción para las naves de caza, llamado Mag Pulse, para la rebelión. La operación fue muy compleja. El objetivo primordial fue impedir la huida de cualquier nave que pudiera llevar el nuevo motor hasta la base rebelde, por lo que mientras destrozaba varios Z-95 con los misiles, esperé a que alguna despegara. Así fue, y primero inutilicé los sistemas de propulsión de un transporte rebelde, luego de una lanzadera y por último, me costó bastante inutilizar un trasporte corelliano. Tras realizar esta árdua tarea, me uní de nuevo a mis hombres ala, que se habían estado encargando de los Z-95. Tras la invasión de la plataforma, nos hicimos con el moderno sistema de tracción, que de inmediato empezó a utilizarse en la última serie de Tie Advanced, lo que convertía a este modelo en la nave de caza más poderosa del universo.



Septima fase

El final de la traición

Lord Darth Vader localizó la posición de la flota que había desertado bajo las órdenes de Harkov. El gran destructor interceptador Harpax entró en el sector Othega para atraer a los cazas imperiales ahora rebeldes. Con un Tie Advanced mi misión fue destruir todos los contenedores que rodeaban al destructor Protector para luego acabar con un gran número de cazas. Pude comprobar la gran efectividad del sistema de tracción, pues todas las naves quedaban atrapadas y eran blanco fácil.

A pesar del éxito de la última misión, el destructor Harpax había quedado dañado y no podía saltar al hiperespacio. La segunda misión fue un ataque contra la fragata Akaga, que trataba de cerrarle el paso al semi-destruido destructor Harpax. Una vez destruida, estuvimos combatiendo contra pequeños cazas hasta la llegada de la nave insignia del Imperio.





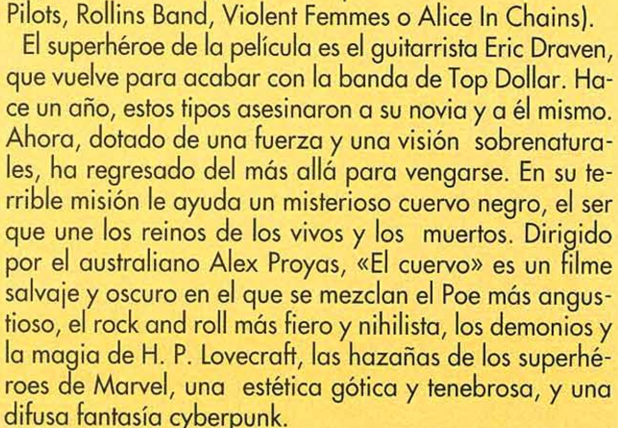
Como siguiente paso en pos de la eliminación total del enemigo, la tercera misión será siempre recordada por la destrucción del Destructor Protector. Los ataques precisos a puntos vitales como los sistemas de defensa y propulsión fueron la clave de nuestra gran victoria. Para desgracia del Imperio, el Almirante Zaarin decidió seguir el ejemplo del que siempre había sido su amigo, Harkov. Planeaba un ataque a gran escala sobre Coruscant, la capital del Imperio. El problema era que el destructor de Vader había quedado sin capacidades hiperespaciales tras la última batalla y teníamos que avisar al emperador Palpatine del ataque. La única nave que disponía de motores hiperespaciales era el Tie Defender, por lo que el propio Vader decidió pilotar uno y saltar al hiperespacio para prevenir a Palpatine. Recibí el honor de ser seleccionado para formar parte de su escolta. Con un magnífico Tie Defender derribé todas las cañoneras de asalto que se acercaron a la nave de mi amado señor. El sistema de tracción fue de gran ayuda. Una vez que Vader logró saltar al hiperespacio, los supervivientes de esta portentosa batalla nos lanzamos sobre el destructor imperial de Zaarin, el Harpago. A base de rapidez y siempre esquivando los miles de rayos láser que nos lanzaban las torretas del destructor, logramos una nueva victoria contra la traición.

Pero la traición no muere y el Emperador Palpatine fue hecho prisionero en Coruscant por su propia guardia. Y fue esta última misión de mi vida la más gratificante para mi honor. Localicé la lanzadera de escolta en la que el Emperador era trasladado a un sitio desconocido, y con cañones de iones inutilicé sus sistemas de propulsión. Luego sólo tuve que proteger la operación de asalto. ¡Yo había salvado al Emperador!



Por Santiago Erice

«El Cuervo»
El bien y el mal luchan más allá de la muerte



Lo que nació como un cómic de James O´Barr ha terminando siendo la última película interpretada por Brandon Lee. Y como fondo perfecto, una banda sonora con algunas de las bandas más radicales del momento (Nine Inch Nails, Stone Temple Pilots, Rollins Band, Violent Femmes o Alice In Chains).

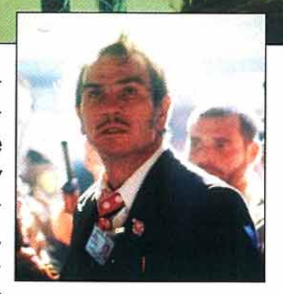
El superhéroe de la película es el guitarrista Eric Draven, que vuelve para acabar con la banda de Top Dollar. Hace un año, estos tipos asesinaron a su novia y a él mismo. Ahora, dotado de una fuerza y una visión sobrenaturales, ha regresado del más allá para vengarse. En su terrible misión le ayuda un misterioso cuervo negro, el ser que une los reinos de los vivos y los muertos. Dirigido por el australiano Alex Proyas, «El cuervo» es un filme salvaje y oscuro en el que se mezclan el Poe más angustioso, el rock and roll más fiero y nihilista, los demonios y la magia de H. P. Lovecraft, las hazañas de los superhéroes de Marvel, una estética gótica y tenebrosa, y una difusa fantasía cyberpunk.



«Asesinos natos»
Violencia sin fin



La nueva película de Oliver Stone ha vuelto a demostrar que el director es un lince a la hora de lanzar al mercado productos polémicos y, por lo tanto, comercialmente muy rentables. ¿Cómo clasificar «Asesinos natos»? ¿Es un filme educativo o algo que merece la X condenatoria? Uffff..., si seguimos así podemos terminar discutiendo sobre el sexo de los ángeles.



Lo único claro es que «Asesinos natos» está poblado de demonios. Empezando por la pareja protagonista, que vive una terrible historia de amor teñida de sangre, y prosiguiendo con los medios de comunicación que jalean esa violencia, los carceleros, la policía, los políticos y..., por supuesto, los hombres y mujeres de la calle. Dan vida a los principales personajes Woody Harrelson («Una proposición indecente», «Los blancos no la saben meter»), Juliette Lewis («El cabo del miedo», «Maridos y mujeres»), Robert Downey JR. («Chaplin»), Tommy Lee Jones («El fugitivo», «JFK») y Tom Sizemore («Wyatt Earp»). Y no olvides que si te desmayas cuando ves una gota de sangre no te conviene ver «Asesinos natos».

Mission Hispana
La mezcla , la bronca y el trasero en movimiento



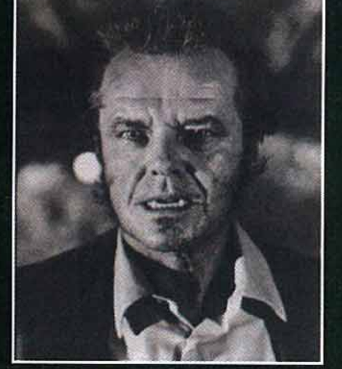
Mission Hispana (Yoli Benítez, Pepe Oros, "Chato", "Larone M.C." y "M.C. J.A.S.S.") ha debutado en el mercado discográfico español con el álbum "Le Monde". El quinteto es hijo de su tiempo y por eso mezcla con ayuda de las máquinas el funky negro y lo latino, la cultura hip hop y el toque étnico. Consciente del mundo en que vive, las letras de sus canciones son alegatos panfleteros, broncas y bulliciosas. Las razas no se pueden separar, la mezcla beneficia la salud mental, las fronteras las construyeron los estados para que los hombres las cruzaran, la música es una amalgama que todo lo confunde y lo impregna. El baile es necesidad, nervio, energía, pasión, movimiento, comunicación... "Ni Dios, ni raza, ni bandera, mi patria es la tierra y la quiero entera" (lo dice Mission Hispana, nos lo hizo creer la MTV y lo teorizaron los ideólogos de la aldea global y las autopistas de la información). ¡Abajo los bailes de salón!

Rosario
¡Que no decaiga la fiesta!

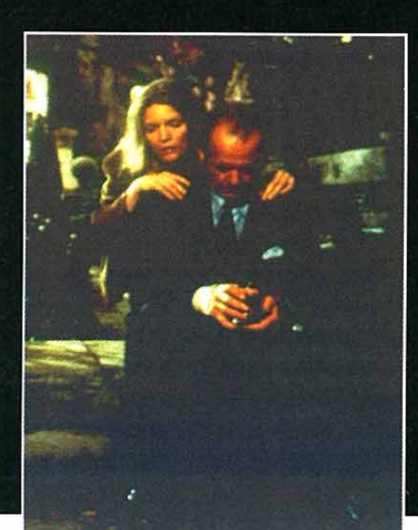
El año del centenario en que el sentido de la orientación de Colón le hizo pisar América pensando que desembarcaba en Las Indias, los españoles ganaron tal cantidad de medallas olímpicas que más de uno pensó que se había equivocado de país, los madrileños se enteraron por los periódicos que su ciudad era la capital europea de la cultura y Sevilla se emborrachó de Exposición Universal, Rosario vio editado el álbum «De ley». Entre tanto españoleo hortera, rumba descafeinada o folklore de botijo y pañuelo anudado en la cabeza que sonó por aquellas fechas, el "uy, uy, uy" del gato de la menor de la familia Flores fue como acertar un gordo compartido de la primitiva (aunque fuera con muchos acertantes y sin el complementario).

Ahora, la actriz/cantante repite esquema con su segundo álbum, «Siento» (descontado un pecado de juventud de cuando el marketing discográfico y la prensa de colorines la llamaban Rosarillo): mezcla de estilos con toques aflamencados y agitanados; Arturo Soriano y Fernando Illán como productores; ella, su hermano Antonio y el citado Fernando como compositores; y músicos como Tino di Geraldo, Vicente Amigo, Raimundo Amador o Ketama arropándola. ¡Que no decaiga la fiesta!

«Lobo»
Jack Nicholson es así



Ni en sus sueños más felices el histriónico Jack Nicholson ha tenido un papel igual. ¡Una película donde encarna a un hombre-lobo! ¡Un personaje para desmadrar a gusto su vena transformista! ¡A tirar de caras raras, gestos agresivos y/o epilépticos, desgarros emocionales..., por exigencias del guión! ¡Al fin Jack Nicholson puede desparramar sin resultar tan ridículamente patético como en «Las brujas de Eastwick»! «Lobo» es una película dirigida por Mike Nichols en la que también interviene Michelle Pfeiffer, aunque si esperas escenas atrevidas de cama de la guapa con Jack te llevarás una desilusión. Cuenta la historia de un editor que es mordido por un lobo en una desapacible noche de tormenta. Poco a poco, el herido se irá transformando en el animal favorito de Félix Rodríguez de la Fuente, con los evidentes problemas que tal mutación de personalidad provocará en su trabajo y matrimonio.



La Mata
Los hijos del rock andaluz



Para ser un grupo que empieza, el "curriculum vitae" de La Mata no está nada mal: durante el año 1993 ganó la "Band Explosion" convocada por la Sociedad General de Autores de España (S.G.A.E.) y viajó gratis a Japón para representar a nuestro país en el concurso "Yamaha". Ahora en 1994 debuta discográficamente.

Tampoco está nada mal su árbol genealógico: formado por un tronco y unas ramas que nacieron, crecieron y se desarrollaron con bandas como Triana, Smash, Medina Azahara y demás representantes de lo que, con mejor o peor fortuna, se ha denominado rock andaluz. La Mata es un trío formado por "El Longui", "Macaco" y "El Niño" afincado en la localidad de Sanlucar de Barrameda.



Video BLASTER

Video BLASTER SE 45.990

Video BLASTER FS200 59.990

CREATIVE TVCODER 24.990

GRAVIS

ULTRA SOUND — 29.900

ULTRASOUND MAX — 39.900

CUPON DE PEDIDO

MARCA TU SISTEMA

- PC 3 1/2
- CD ROM
- AMIGA
- MASTER-SYSTEM
- MEGADRIVE
- GAME GEAR
- NINTENDO
- SUPER NINTENDO
- GAME BOY
- CD 32
- MEGA CD
- LYNX
- VIDEO

OTRO ....

Nº DE CLIENTE .... NUEVO

NOMBRE

APELLIDOS

DIRECCION

POBLACION

PROVINCIA

CODIGO POSTAL .... TELEFONO

TITULO	PRECIO

GASTOS DE ENVIO POR CORREO - 250

TOTAL


MAIL VXC
VENTA POR CORREO
91 380 28 92
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H/ SABADOS DE 10,30 A 14 h. FAX: (91) 380 34 49
SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS. TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)
HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO O UTILIZA EL CUPON DE PEDIDO
¡OJO! NO DEJES DE MIRAR ESTAS OFERTAS
EXITENCIAS LIMITADAS
OFERTAS PC 3 1/2 OFERTAS
VIDEO
PORKO-ROSSO PVP - 2.995
JURASSIC PARK PVP - 2.990
UROTSUKIDOSI 2 PVP - 2.995
RANMA 1/2 PVP - 2.495
LA SUPER BATALLA PVP - 1.995
EL MAS FUERTE DEL MUNDO PVP - 1.995
3X3 OJOS PVP - 2.495
3x3 OJOS 2ª Parte PVP - 2.495
MACROSS II PVP - 2.995
TETSUO PVP - 2.995
EL SUPER GUERRERO SENGOKU PVP - 1.995
GARLICK JUNIOR PVP - 1.995
WICKED CITY PVP - 2.995
JUDGE PVP - 1.995
ULTIMATE TEACHER PVP - 1.995
TETSUO II PVP - 2.995
GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA PVP - 1.995
LOS MEJORES RIVALES PVP - 1.995
AKIRA 2495
BRAINDEAD 2995
BUBBLE GUM CRISIS 1995
BUBBLE GUM CRISIS 2 Y 3 1995
CABALLEROS DEL ZODIACO 1995
DOMINION TANK POLICE 1995
DOMINION TANK POLICE II 2995
DOOMED MEGALOPOLIS 1995
DOOMED MEGALOPOLIS II 2495
EL MUNDO DE RUMIKO 1995
EL OJO MAGICO 1995
FIST OF NORTH STAR 1995
GOLGO 13 2995
LEYENDA DE ARISCAN 2495
LEYENDA DE ARISCAN 2 2495
MACROSS II Act 3 y 4 2995
MACROSS II Act 5 y 6 2995
NADIA 1995
ODIN 2495
PROYECTO A-KO 2995
RANMA 1/2 (Como agua para Ranma) 1995
RG VEDA 2995
ROBOCOP (STRONG) 2995
ROBOCOP 4 2995
ROBOT CARNIVAL 1995
UROTSUKIDOJI 1995
VENUS WAR 1995
VIOLENT COP 2995
DRAGON BALL
LA LEYENDA DEL DRAGON XERON 1995
LA BELLA DURM. EN EL CASTILLO ... 1995
AVENTURA MISTICA 1995
OFERTAS 495
7 COLORS
ADVANTAGE TENNIS
ALCATRAZ
ATLETISMO 92
DOUBLE DRAGON
GIMNASIA DEPORTIVA
JUMP
RICK DANGEROUS
STAR BOWLS
STROPER
STUNT CAR RACER
SUMMER OLYMPIAD
SUPER OFF ROAD
TETRIS
VAXIME
LIBROS DE SOLUCIONES
TOMO 1 - 2995
TOMO 2 - 2995
TOMO 3 - 2995
TOMO 4 - 2995
TOMO 5 - 2995
TOMO 6 - 2995
MEGA DRIVE -14.990-
Master System II -4.990-
GAME GEAR -14.990-
SUPER NINTENDO -14.990-
GAMEBOY -6.990-
DISCOS VIRGENES
Nashua
10 DISCOS 3 1/2 - 995 -
10 DISCOS 3 1/2 HD - 1.500 -
TENEMOS JUEGOS DE SPECTRUM, ATARI PC 5 1/4, AMSTRAD, C-64, MSX a 395 Ptas.
¡CONSULTANOS!
DESCUENTOS ESPECIALES HASTA UN 50% DESCUENTOS ESPECIALES
BATMAN RETURN
C.S.DIEGO COSMOS
COBRA MISSION
DRACULA
NHL HOCKEY
IGOR
KASPAROV
KGB
LOST IN L.A.
MICHEL JORDAN
PACK GREATEST
SHUTLE
LURE OF THE TEMPTRESS
DUNE
PACK HEROES COLLECTION
ROCK'N ROLLER
TITANIC
SILENT SHADOW
DESPERADO 2
VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA
PC GLOBE
PRINCE OF PERSIA II
PRIVATEER
REACH FOR SKIES
SEAWOLF
SIM ANT
SIM CITY 2000
SIM EARTH
SIM FARM
STRIKE COMMANDER
ULTIMA VII 2
WINTER OLYMPIC
WORLD CUP USA 94
3D POOL
20.000 LEGUAS DE...
7 CITIES OF GOLD
ABANDONED PLACES
ACORAZADOS
ACTION FIGHTER
AFRICAN RAIDERS
AN AMERICAN TAIL
AIR WARRIOR
ARMA LETAL
ARNHEM
ASHES OF EMPIRE
ASTERIX
ASTERIX en la India
A-TRAIN
ATF 2
ATOMINO
ATAC
B17
BARBARIAN
BATTLESTORM
BEVERLY HILLS COP
BIONIC COMMANDO
BIRDS OF PREY
BLACK CROWN
BLUE BROTHERS
BODY BLOWS
BOLIX
BOSTON BOMB CLUB
BUSH BUCK
BUNNY BRICKS
CALIFORNIA GAMES
CALIFORNIA GAMES II
CASTLE OF DR. BRAIN
CHESS 2175
CHESS PLAYER 2150
COHORT II
COLORADO
COLOSSUS CHESS X
CONQUEROR
CRAZY CARS II
CRAZY CARS 3
CREEPERS
CRIME CITY
CHRISTMAS LEMMINGS
CRYSTAL OF ARBOREA
DAUGHTER OF SERPENTS
DRAGONS OF FLAME
DRILLER
E-MOTION
EL PADRINO
ELF
ELITE II
ELVIRA
EXTASY
F1 GRAND PRIX
F-14 TOMCAT
F-15 II
F-16
F 117 A
FASCINATION
FIGHTER COMMAND
FIRE AND FORGET II
FIRE AND ICE
FLIGHT OF THE INTRUDER
FOOTBALL MANAGER II
FREEDOM
GALACTIC EMPIRE
GLOBAL EFFECT
GO FOR GOLD
GOBLINS
GOBLINS II
GUNSHIP 2000
HEROES OF THE LANCE
HIRED GUNS
H. INTERMINABLE II
HEART OF CHINA
HEAVY METAL
HUGO 2
IMPOSIBLE MISION
INDY LAST CRUSADE
INDY ULTIMA CRUZADA
INT. CHAMP GOLF
INTERNATIONAL RUGBY
ISHAR
ISHAR 2
JACK NICLAUS
JET FIGHTER II
JHONNY CASTAWAY
JIGSAW PINUPS
KAISER
KICK OFF II
KNIGHTS OF SKY
LA LAW
LARRY
LEADER GODESES
LEGEND OF DJEL
LIBRO DE LA SELVA
LIVERPOOL
LOST DUCHMAN MINE
LOTUS
LUIGGI SPAGHETTI
LUCKY LUKE
M1 TANK PLATOON
MANCHESTER EUROPA
MAUPITI ISLAND
MAY DAY
MAYA
MEDIEVAL WARRIOR
MERCHANT COLONY
METAL MUTANT
MILLEMIGLIA
MONKEY ISLAND
MURDER
NFL FOOTBALL
NICK FALDO GOLF
NINJA RABBITS
NO EXIT
OLIVER & COMPAGNIES
OLYMPIC GAMES
OPERA SUPERSPORTS
OPERATION COMBAT
PACK EMMANUELLE, GHEISA, POKER
PACK FUTURE CLASSICS
PACK HEIMDALL 2 LAMBORGHINI
PACK MIND GAMES
PACK TOP 10
PACK QUE PASADA
PACK POWER PACK
PANZA
PAPERBOY II
PARIS DAKAR
PORTS OF CALL
PREHISTORIK
PRINCE OF PERSIA
PUSH OVER
RAGNAROK
RICK DANGEROUS II
RISKY WOODS
ROGER RABBIT
SEAL TEAM
SHADOW OF THE COMET
SHADOW SORCERER
SILENT SERVICE II
SOCCER CHALLENGE
SOLO EN CASA
SOLO EN CASA 2
SPACE HULK
SPACE QUEST 4
SPEED RACER
STAR BLADE
STARGLIDER II
STORM MASTER
STREET FIGHTER II
STREET SPORT BASKET
STRIP POKER 2
STUNT DRIVER
STUNT ISLAND
SUBBUTEO
SUPAPLEX
SUPER VGA HARRIER
SUPERMAN
SWORD OF HONOUR
TASK FORCE 1942
TERMIN. 2 CHESS WAR
THE HUMANS
THUNDER BLADE
TIGER ROAD
TITUS THE FOX
TREASURE TRAP
TURBO OUT RUN
UGH
UNLIMITED ADVENTURES
VETERAN
WAX WORKS
WEEN
WEMBLEY RUGBY
WILD STREETS
WINDSURF
WING COMMANDER
WING COMMANDER II
WINTER CHALLENGER
WINTER OLYMPIAD
WIZKID
W.C. RUGBY
WORLD GAMES
WWF EUROPEAN
XENOMORPH
XENON 2
ZYCONIX
Respuesta Comercial
Autorización nº 11.641
B.O.C. y T. nº 39
del 19 de Junio de 1.992
NO NECESITA SELLO
A franquear en destino
MAIL VXC
VENTA POR CORREO
Apartado nº 1.308 F.D.
28080 MADRID

ESTOS SON LOS CENTROS MAIL, TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS DONDE PODRAS ENCONTRAR LA MAYOR OFERTA EN SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO, A LOS MEJORES PRECIOS

- CENTRO MAIL ALICANTE — PADRE MARIANA, 24 ALICANTE. TEL: 514 39 98
- CENTRO MAIL BADALONA — SOLEDAT, 12. BADALONA. TEL: 464 46 97
- CENTRO MAIL BARCELONA — C. PAU CLARIS, 106 BARCELONA. TEL: 412 63 10
- CENTRO MAIL BARCELONA — C. SANT CRIST 51-57 SANTS. BARCELONA. TEL: 296 69 23
- CENTRO MAIL BILBAO — PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 BILBAO. TEL: 410 34 73
- CENTRO MAIL BURGOS — AV. REYES CATOLICOS, 18. (Trasera) BURGOS. TEL: 24 05 47
- CENTRO MAIL MADRID — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. MADRID. TEL: 527 82 25
- CENTRO MAIL MADRID — MONTERA, 32, 2º. MADRID. TEL: 522 49 79
- CENTRO MAIL MADRID — PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. (MADRID) TEL: 617 11 15
- CENTRO MAIL MADRID — EDIFICIO EL ZOCO (posterior) AV. COLMENAR VIEJO. SECT. PUEBLOS TRES CANTOS (MADRID). TEL: 804 08 72
- CENTRO MAIL MADRID — AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TORREJON DE ARDOZ MADRID. TEL: 677 90 24
- CENTRO MAIL MALAGA — C. ALEMANIA, 5 FUENGIROLA (MALAGA) TEL: 58 25 82
- CENTRO MAIL SALAMANCA — TORO, 84. SALAMANCA. TEL: 26 16 81
- CENTRO MAIL S.SEBASTIAN — AUTONOMIA, 3 SAN SEBASTIAN. TEL: 47 40 72
- CENTRO MAIL SEVILLA — C. LAS MORERILLAS DOS HERMANAS (SEVILLA) TEL: 566 76 64
- CENTRO MAIL TENERIFE — SABINO BERTHELOT, 4 SANTA CRUZ DE TENERIFE TEL: 29 12 54
- CENTRO MAIL VIGO — PLAZA DE LA PRINCESA, 4 VIGO. TEL: 22 09 39
- CENTRO MAIL ZARAGOZA — CENTRO COM. INDEPENDENCIA PLANTA 1. ZARAGOZA. TEL: 21 82 71
- CENTRO MAIL ZARAGOZA — ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS) ZARAGOZA. TEL: 53 61 56
- CENTRO MAIL MURCIA — GONZALEZ ADALID, 14 BAJO MURCIA. TEL: 21 19 66 — NUEVO CENTRO
- CENTRO MAIL VALENCIA — PINTOR BENEDITO, 2 VALENCIA — PROXIMA APERTURA
- CENTRO MAIL BUENOS AIRES — PARANA, 504. TEL: 374 95 38 CODIGO POSTAL C.P. (1017) BUENOS SIRES (ARGENTINA) — NUEVO CENTRO

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

91 3802892

ATENCION

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

SI ERES UN PROFESIONAL Y ESTAS INTERESADO EN PERTENECER A NUESTRA RED NACIONAL, PONTE EN CONTACTO CON NUESTRO DEPARTAMENTO DE FRANQUICIAS

TEL: 380 28 92

¿Ya lo sabes? Oye, ¿Has visto los descuentos de Mail?

Este mes... **LAS NOVEDADES EN PC Y CD 10% DE DESCUENTO** Ahora las novedades más baratas, todas tienen descuento

Ven corriendo. No te lo pierdas . . . y corre la voz

NOVEDAES — EXTOS CD / PC — EXTOS CD / PC — NOVEDAES

- 1869 — PC - 4445
- 1942 — PC - 7195
- ACES OF THE PACIFIC — PC - 11595
- ACES OVER EUROPE — PC - 11595
- AIR COMBAT CLASSIC — PC - 7845
- AL QADIM — PC - 7195
- ALONE IN THE DARK 2 — PC - 7145; CD ROM - CONS
- AMAZON — PC - 6295
- AMOREST FIST — PC 3 1/2 - CONS; CD ROM - CONS
- ARCADE POOL — PC - 4495
- ARCHON ULTRA — PC - 5395
- ATP — PC - 9895
- BENEATH A STEEL SKY — PC - 8545; CD ROM - CONS.
- BLACK SECT — PC - 4495
- CAMPAING II — PC - 8095
- CANNON FODDER — PC - 5395
- CHAOS ENGINE — PC - 6295; CD - 6295
- COLONIZATION — PC - 6745
- COMANCHE — PC - 5995; CD - 11595; Misiones 3600 - 3245
- COOL SPOT — PC - 5395
- CORRIDOR 7 — PC - 4495; CD - 4945
- CRUSADERS DARK SAVANT — PC - 4295; CD - 4295
- CYBER RACE — PC - 7195; CD - 8095
- DARK LEGIONS — PC - 6295; CD - 6295
- DARK SUN — PC - 8095
- DAY OF TENTACLE — PC - 6995; CD - 7700 - 6995
- DAWN PATROL — PC 3 1/2 - CONS; CD ROM - CONS
- D-DAY — PC - 5395
- DELTA V — PC - 7195
- DESERT STRIKE — PC 3 1/2 - CONS; CD ROM - CONS
- DETROIT — PC - 4495
- DOG FIGHT — PC - 7845
- DOOM II — PC - 7095; CD - 8895
- DUNGEON HACK — PC - 7195
- ECCO QUEST II — PC 3 - CONS
- EMPIRE SOCCER — PC - 5395
- EUROPEAN CHAMPIONS — PC - 2645
- EVASIVE ACTION — PC - 5395
- EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE — PC - 4195; CD - 7845
- EYE OF THE BEHOLDER III — PC - 7195
- F-15 III — PC - 8995; CD - 12595
- FANTASTIC EMPIRE — PC - 6295
- FIELDS OF GLORY — PC - 5845
- FIFA SOCCER — PC - 5395; CD - 5395
- FLEET DEFENDER — PC - 7195
- FLIGHT SIMULATOR 5.0 — PC - 10345
- ESCENARIOS — SAN FRANCISCO - 8095 -; NEW YORK - 8095 -; PARIS - 8095 -; WASHINGTON - 8095 -
- FREDDY PHARKAS — PC 3 1/2 - CONS
- GABRIL KNIGHT — PC 3 1/2 - CONS; CD ROM - CONS
- GENESIA — PC - 5395
- GLOBAL DOMINATION — PC - 4495
- GOAL — PC - 4945
- GOBLINS 3 — PC - 4295; CD - 4295
- GREAT NAVAL BATLES II — PC - 7195
- HAND OF FATE — PC - 6745; CD - CONS.
- HARRIER JUMP — PC - 7845
- HEXX — PC - 6295
- INCA — PC - 4295; CD - 4295
- INCA 2 — PC - 4295; CD - 4295
- IN EXTREMIS — PC - 6295
- INDY CAR — PC - 6295
- INHERIT THE EARTH — PC 3 1/2 - CONS
- INT. SENSIBLE SOCCER — PC - 3595
- ISHAR III — PC - 5395; CD - 6295
- INT TENNIS OPEN — PC - 4945; CD - 6995
- JURASSIC PARK — PC - 5395; CD - 6295
- KICK OFF III — PC - 4945
- KING'S QUEST V — PC 256 Col - 7845; CD - 8995
- KING'S QUEST VI — PC - 6995
- KRUSTY FUN HOUSE — PC - 4995
- LAND OF LORE — PC - 6745
- LARRY VI — PC 3 1/2 - CONS; CD - 8995
- LAURA BOW — PC - 5095; CD - 11595
- LITIL DIVIL — PC - 4445; CD - 6995
- LOST IN TIME — PC - 4295; CD - 4295
- LOST VIKINGS — PC - 4045
- MANCHESTER UNITED — PC - 4495
- METAL & LANCE — PC - 5845
- MICROMACHINES — PC - 5845
- MIGHT & MAGIC III — PC - 4945
- MIGHT & MAGIC IV — PC - 5845
- MIGHT & MAGIC V — PC - 5845
- MORTAL KOMBAT — PC - 5395
- NOMAD — PC - 5395
- ORION — PC - 6745
- OSCAR — PC - 3695; CD - 4650 - 4195
- OVERLORD — PC 3 - CONS
- PACIFIC STRIKE — PC - 8095
- PACK THE LORDS OF POWER — PC - 6995
- PC BASKET 2.0 — PC - 2245
- PC FUTBOL 3.0 — PC - 2695
- PIMBALL FANTASIES — PC - 5095
- PIRATES GOLD — PC - 6295
- PLANET FOOTBALL — PC - 4945
- POLICE QUEST 3 — PC - 6495
- PROYECT X — PC - 4495
- QUEST FOR GLORY III — PC - 6995
- QUARANTINE — PC - 6295; CD - 6745
- RALLY — PC - 4945
- RAVEN LOFT — PC - 8095
- RETURN OF HTE PHANTOM — PC - 5395; CD - 11695
- RETURN TO ZORK — PC - 8545
- REUNION — PC - 6295
- REX NEBULAR — PC - 6295
- RING WORLD — PC 3 1/2 - CONS; CD - 8995
- RISE OF THE ROBOT — PC 3 1/2 - CONS; CD ROM - CONS
- ROBINSON REQUIEM — PC - 5395; CD - 6295
- RYDER CUP — PC - 4495
- SABRE TEAM — PC - 4495; CD - 4495
- SAM & MAX — PC - 6995; CD - 6995
- SIMON THE SORCERER — PC - 4195
- SOCCER KID — PC - 3145
- SPACE SIMULATOR — PC - 8995
- STAR CRUSADER — PC - 6295; CD - 6745
- STRIKER — PC - 2695
- STRIP POKER — PC - 4495; CD - 5395
- STRONGHOLD — PC - 5395
- SUBWAR 2050 — PC - 7195; CD - 9895
- SYSTEM SHOCK — PC - 7195
- TANKS — PC - 7195
- TERMINATOR 2 — PC - 4995
- TFX — PC - 7195
- THE BLUE & THE GRAY — PC - 5395
- THE COMPLET CHESS SYS. — PC - 4295; CD - 4295
- THE HORDE — PC - 7195; CD - 7195
- THEME PARK — PC - 6295; CD - 7195
- TIE FIGHTER — PC - 6995
- TRODDLERS — PC - 5395
- UFO — PC - 6295; CD - 6295
- ULTIMA VIII — PC - 8095
- UNNATURAL SELECTION — PC - 6295
- UNNECES. ROUGHNESS — PC - 8995
- VEIL OF DARKNESS — PC - 6295
- WING COM. ARMADA — PC - 6295; CD - 6295
- X WING IMP.PURSUIT — PC - 2995; B WING - 2995
- ZOOL 2 — PC - 3495; CD - 6995

AMIGA

IMPORTACION NOVEDADES

A- TRAIN	6995
BURNING RUBBER	5490
CANNON FODDER	5990
CLIFFHANGER	3990
DANGEROUS STREET	5490
ELFMANIA	5490
F117A	6995
FIFA	5990
INT. SENSIBLE SOCCER	4990
LAST ACTION HERO	3990
PIMBALL DREAMS	5150
SECOND SAMURAI	5990
SOCCER KID	5995
SUPER FROG	5395
TORNADO	7990
TOTAL CARNAGE	5990
WINTER OLYMPICS	6990
WORLD CUP USA 94	5990

AMIGA 1200

BODY BLOOD GALACTIC	5990
BURNING RUBBER	5490
DANGEROUS STREET	5490
MORPH	5990
PIMBALL FASTASIES	5990

OFERTAS NACIONAL

995

7 COLORS	995
9 LIVES	995
ARACHNOPHOBIA	995
ATOMINO	995
BLOB	995
BUMPYS	995
BUNNY BRICK	995
CISCO HEAT	995
CRAZY CAR III	995
CYBERCOM	995
DICK TRACY	995
DOUBLE BUG	995
EXTASY	995
FLIP IT & MAGNOSE	995
GOOFY	995
JUDG DREAD	995
KILLERBALL	995
MUDS	995
PARAGLINDING	995
PUTTY	995
SIMULCRA	995
SMASH TV	995
THE ADVENTURES	995
TINY SWEEKS	995
VAXIME	995

1.495

BONANZA BROSS	1495
COOL WORLD	1495
CHICHEN ITZA	1495
CHRISTMAS LEMMING	1495
DARKMAN	1495
D-DAY	1495
ELVIRA (arcade)	1495
HARDRIVIN II	1495
LA JUNGLA 2	1495
PACK SIMULATION BEST	1495
PAPER BOY II	1495
PUSH OVER	1495
RACE DRIUN'	1495
SPOT	1495
THNDER HAWK	1495
WRESTLEMANIA	1495
WWF EUROPEAN	1495

CD ROM CD ROM

- 7th GUEST - 6990
- AEGIS - 11595
- BLUE FORCE - 4995
- CD BASKET - 4445
- CRUISE FOR A CORPSE - 3995
- CYCLONES - 6990
- DRAGON LAIR - 6990
- DRAGONSPHERE - 5990
- DRAGON LORE - 8995
- ERICK THE UNREADY - 9990
- F 15 II - 4995
- F-19 STEALTH FIGHTER - 4995
- FALCON GOLD - 9990
- HABLEMOS INGLES - 9990
- HARPOON - 3450
- HARVESTER - 9990
- HELL CAB - 7990
- HIGH COMMAND - 3450
- IDIOMAS MULTIMEDIA ADULTO - 7990
- IDIOMAS MULTIMEDIA JUNIOR - 6990
- LAWNMOWER MAN - 6990
- LOOM - 4995
- LORD OF THE RING - 8995
- PLATOON - 4995
- MAD DOG MCCREE - 3990
- MAD DOG MCCREE II - 7990
- MEGARACE - 7495
- MONKEY ISLAND - 4995
- MYST - 7195
- NHL HOCKEY 95 - 6990
- NOVA STORM - 8990
- PATRIOT - 3450
- PINBALL DELUXE - CONS
- PIRATES! - 4995
- REBEL ASSAULT - 8995
- SECRET WEAPONS OF THE LUFTWARE - 4995
- SPACE QUEST IV - 2990
- STARLORD - 9895
- STAR TRECK - 8490
- THE 11TH HOUR - CONS
- THE JOURNEY MAN PROYECT - 3990
- ULTIMATE FOOTBALL - 10995
- UNDDER A KILLING MONN - 11990
- WHO SHOT JOHNNY ROCK? - 6990
- WING OF GLORY - 8990
- WOODSTOCK - 8700
- WOLF PACK - 8895
- XANTH - 6995

ART GALLERY	12990
ALONE IN THE DARK	9990
ARNIE 2	3990
CAPITOL HILL MPC	8990
CARICATURAS CLASICAS	3990
CD DELUXE 4 PACK	5990
CIVILIZATION+ RAIL ROAD TYCON	7495
CONSPIRACY	7490
DARK SEED	7990
DRACULA UNLEASHED	9990
DUNGEON HACK	8990
ESS MEGA	2650
GOBLINS	2650
GUINESS 1994	11995
GUNSHIP 2000+ESCENARIOS	7495
INDIANA JONES	3325
JUTLANDS	9990
KODAC PHOTO CD	3490
LANDS OF LORE	9990
LARRY I	3995
LORD OF MIDNIGHT	7990
LOS ARCHIVOS SEC. DE S. HOLMES	3990
MIGHT & MAGIC IV Y V	8995
MIGHTY MORPHIN POWER RANGER	4990
MUSICAL INSTRUMENTS	12900
OUT POST	10900
PSYCHO KILLER	3990
SING ALONG LOVIN IN THE 60	2990
SING ALONG TOP 80-90	2990
SPACE SHUTTLE MPC	8990
STAR CRUSADE	7990
STRAUSS	10990
STRAVINSKY	12900
STRIKE COMMANDER	8990
STRIP POT	5995
SUPER CLIPART	3990
ULTIMATE WINDOWS SHAREWARE	3990
UNDER KILLING MMON	11990
WINDOWARE	1990
WINDOWS SHAREWARE	3990
WORLD CUP USA 94	5990
WORLD OF GAMES	3990
WORLD OF WINDOWS	3990
101 ONLY BEST GAMES	2990
4000 ICONS FOR WINDOWS	2990
500 FONTS FOR WINDOWS	2990
ANIMATION, HOW TO CREATE	3990

ARCHITECTURE & CONSTRUCTION	2490
CARICATURAS CLASICAS	1990
CICA SEPT 94	2990
CICA WINDOWS JUL 94	3990
CLIP ART & FONTS	2990
COREL PRO PHOTOS SAMPLER	1990
CUG AUG 94	3490
CYBERWORLD	2990
F15 III	4990
GNU SEPT 94	3490
GODZILLA VS MEGALON	1990
KODAK PHOTO CD	3490
LINUX 2.0 TOOLKIT	3490
MAELSTROM	3990
MAN ENOUGH	6990
MEGA WINDOWS 3	2990
MULTIMEDIA, HOW TO CREATE	3490
POWER UTILITIES	2490
PROTOSTAR	3490
SHADOW WORLDS	2490
SOUND SENSATIONS	1990
STREET FIGHTER SERIES	4990
SUPER FONTS	1990
SUPER GAMES WIN I	1990
SUPER GAMES WIN II	1990
TOP TEN PACK	5990
UTILITIES PLATINUM	1990
WING COMMANDER I/ II	5990
WORLD OF FLIGHT SIMS	4990

SOLO PARA ADULTOS

CURSE OF CATWOMAN	3490
DANGEROUS BLONDES	3990
DOORS OF PASSION	3490
DREAM MACHINE	6990
GIRLS ON GIRLS	3990
HIDDEN OBSESIONS	3490
HOUSE OF DREAMS	3490
KAMASUTRA	4490
LEGEND OF PORN II	2990
NEW WAVE HOOKERS 2	3490
NIGHTWATCH	4990
SEX	3490
SEYMORE BUTTS	6990
SUPERMODELS EXOTIC	3990
TASTE OF EROTICA	1990

PACK 10 CD-ROM volumen 2

¡NUEVO! 5.990

- PC KARAOKE
- MS MULTIMEDIA JUMPSTAR
- ROCK RAP'N ROLL
- MOVIE SELECT
- SHERLOCK HOLMES
- SPACE QUEST IV
- HOME MEDICAL ADVISOR
- ARTS AND LETTERS
- FANTASIA'S 2000 FONTS
- BATTLE CHESS ENMANCED

TREASURE PACKI 6.990

10 CD-ROM

- CLIP ART NOVICE. 200 imágenes EPS y TIFF
- PHOTO PRO VOLUME 3/FOTOBANK. 100 imágenes TIFF
- GALLERY OF DREAMS. SURREAL IMAGERY. Fondos
- CD FUN HOUSE 9.0. Contiene 1000 juegos shareware
- FRONT PRO VOLUMEN 1/THE ESSENTIALS. 125 tipos de letras
- PHOTO PRO VOLUMEN 6 / FLOWERS. 100 imágenes TIFF
- QUICKTOONS 1. CARTOON CLASSICS. Dibujos animados
- NEWSBYTES. Articulos informáticos
- WASHINGTON TIMES 1994 EDITION. Articulos de 1990/93
- SUPER TOONS. Dbujos animados de Superman

MORPHOLOGY 101

PROGRAMA DE MORPHING Y EFECTOS ESPECIALES PARA WINDOWS. INCLUYE TUTORIAL, ANIMACIONES Y EJEMPLOS.

8.500

PACK 10 CD-ROM volumen 1

¡SUPER PRECIO! 4.990

- DOOM
- KING QUEST V
- STELLAR 7
- TIME MAN OF THE YEAR
- WORLD ATLAS
- WORLD FACT BOOK
- CD-ROM OF CD-ROMS
- BEST OF MEDIA CLIP
- PLANIMATION FESTIVAL
- SING ALONG CLASSIC

TOP 50 GAMES FOR WINDOWS

- BLACKOUT
- BRIDGE
- DRAVENT'S
- WIN RISK
- WIN POOL

...Y muchos más

3.990

TOP 50 GAMES FOR MS-DOS

- DOOM
- WOLFENSTEIN 3D
- EPIC PIMBALL
- CYBERCHESS
- SPACE CHASE
- EPIC BASEBALL

...Y muchos más

3.990

PACKS DE SHAREWARE

Contiene • JUEGOS EDUCATIVOS • PROGRAMAS GRAFICOS • CLIPART • BASES DE DATOS • PROCESADOES DE TEXTO • UTILIDADES DOS Y WINDOWS • COMUNICACIONES ...Y muchos más

- DR. SHAREWARE II — 3.990
- SO MUCH SHAREWARE — 3.990
- TOO MUCH SHAREWARE — 3.990
- NIGHT OWL — 4.990
- SHREWARE OVERLOAD TRIO — SUPER PACK Contiene 3 CD — 3.990

GUIA TURISTICA

LA PRIMERA GUIA EN CD-ROM. MAS DE 1.000.000 DE DATOS DE ACCESO INMEDIATO, QUE SE COMBINAN CON IMAGEN, SONIDO Y VIDEO. HOTELES, PARADORES, BALNEARIOS, CAMPINGS, FIESTAS TURISTICAS, CAMPOS DE GOLF, RUTAS, MUSEOS, MONUMENTOS...

3.700

EXPLOSSION 3

4.900

- MAS DE 600 Mb.
- NO HAY PROGRAMAS REPETIDOS RESPECTO A EXPLOSSION I y II
- DESCRIPCIONE SEN 6 IDIOMAS, ENTRE ELLOS CASTELLANO Y CATALAN
- ORIGINAL Y SENCILLO PROGRAMA BAJO WINDOWS PARA DESCOMPRIMIR ARCHIVOS

LA EDAD DEL ORO del Pop español

11 AÑOS DE MUSICA POP ¡UN CD-ROM IMPRESCINDIBLE!

4.950

POWER UTILITIES

4.990

MAS DE 250 UTILIDADES CUIDADOSAMENTE SELECCIONADAS, PROBADAS Y ORGANIZADAS EN UN SENCILLO MENU

PACK ANNIVERSARY

10 JUEGOS QUE HICIERON HISTORIA

- WASTELAND
- STARTRECK 25 AN.
- TASS TIMES
- MINDSHADOW
- DRAGON WARS
- BARD'S TALE
- CASTLE
- LORD OF THE RING
- ANOTHER WORLD
- BATTLE CHESS

8.990

FLIGHT PACK

4 SIMULADORES PARA CD-ROM

- F15 STRIKE EAGLE 2
- F14 TOMCAT
- AIR WARRIOR
- F15 DESERT STORM

4.750